



Duke Nukem Forever
Imagini noi, știri și zvonuri
despre legendarul ego-shooter



Diablo 2: Lord of Destruction
Uriase lumi glaciare, rezoluție mai bună,
două caractere complet noi: versiunea add-on
în test pe șase pagini

**Cea mai vândută revistă
de jocuri PC din Europa**

7-8/2001 (2,9 USD) 79.900 lei

bfr 220,- Lit 11.800 FF 33,- Dr 1.530,- DM 9,90
sfr 9,90 hfl 12,50 ös 80,- Lfr 220,- ptas 900,-

U a GAMES

CU 2 CD-uri

TOP DEMO:

Alone in the Dark 4

Shocker-ul lunii: Nu vă jucați pe întuneric!

VIDEOREPORTAJ

Max Payne

Reportaj + trailer

VIDEO EXCLUSIV

Return to Castle Wolfenstein

Scene de joc din shooter-ul 3D

Operation Flashpoint

Blindate, elicoptere, infanterie:
Jocul vă trimite pe uriașe câmpuri
de luptă tridimensionale

Star Wars total!

RTS, acțiune, RPG: Premiere geniale
ale lui Lucas Arts la E3

30 pagini reportaj E3

Toate premierele mega-expoziției E3
Cele mai bune 40 de jocuri
Video live din Los Angeles pe CD

Age of Empires

Reportaj exclusiv

despre regii strategiei:
opt pagini despre zei,
popoare și lumi 3D



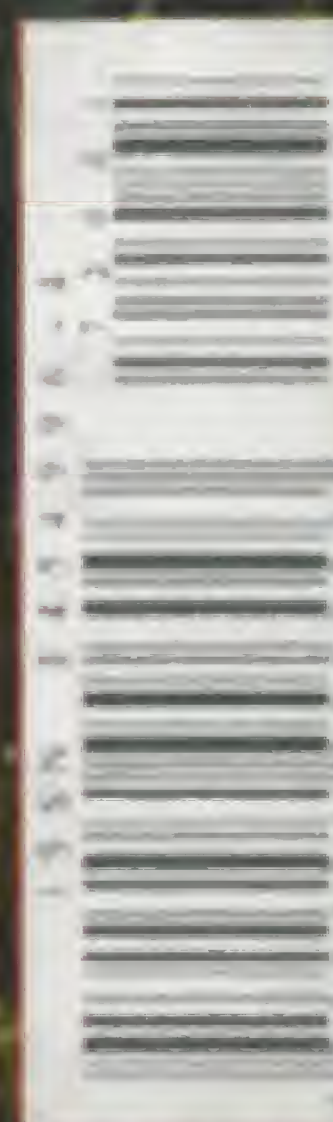
Startopia

O distracție galactică în
stilul Dungeon Keeper



Unreal 2

Grafică genială, profunzime tactică
și o mulțime de elemente noi



providing the future

rds



Afacerea ta are nevoie de comunicații accesibile, rapide și sigure.

Soluția? Alege conexiunea la rețeaua națională proprie de comunicații RDS.

Poți astfel dezvolta cu succes aplicații Internet, Intranet, și Multimedia.

Încearcă soluția RDS ! Pentru noi tehnologia viitorului este o permanentă provocare !

Str. Sfânta Vineri nr.25, bl. 105C, București, Romania <http://www.rdsnet.ro> tel:+40(1)301.08.50 fax:+40(1)301.08.51

E3, PC & Games

↑ n viziunea unora, apariția noilor console și platforme dedicate entertainment-ului pare că va da o lovitură serioasă PC-ului. Nu sunt dintre cei care împărtășesc această opinie.

PC-ul a devenit o componentă aproape fundamentală a vieții fiecăruia dintre noi și când spun asta nu mă refer numai la distracții.

Ediția E3 din acest an nu a scăpat nici ea de spectrul acestor idei.

Au fost jocuri mai puține decât în anii precedenți, dar, pe de altă parte, se pot enumera cel puțin zece titluri care, chiar în ipoteza că gurile rele ar avea dreptate, au toate șansele să mențină sănătoasă și robustă piața jocurilor PC. Am selectat pentru dvs. cele mai importante evenimente ale E3, pe care vi le prezentăm atât în revistă, cât și pe CD-ROM.

Chiar la Los Angeles nu am ajuns, noroc însă cu colegii noștri teutoni, care nu au nevoie nici de vize, nici să lucreze câțiva ani pentru a-și permite o traversare decentă a oceanului în scopuri jurnalistice.

Între timp s-a mai scurs o lună pe apa sămbetei fără **Commandos 2**. Ca să vezi! Pentru a câta oară echipa de comando a lui Eidos este dată "missing in action", spre nemulțumirea generală a fanilor? Rămâne să vedem dacă toamna se vor număra comandoșii.

Mai găsim totuși un pic de alinare în apariția heavy add-on-urilor **Diablo 2: Lord of Destruction** și **Baldur's Gate 2: Throne of Baal**. Chiar dacă vara este un sezon de pauză pentru toată lumea, aveți parte deja de **Max Payne**, **Alone in the Dark 4** și o gustărică de **Half-Life**, adică **Blue Shift**.

Apropos, sigur știți că acum vreo două săptămâni a apărut patch-ul la **Max Payne**. Cei șase MB ajută la stabilitatea jocului atunci când se încarcă o nouă hartă. Ar fi trebuit să ni-l procurăm chiar în prima zi, doar Maximum Payne nu se dezminte...

Neverwinter Nights, **Return to Castle Wolfenstein** sau **Age of Mitology** sunt câteva din perlele care ne amintesc de venirea toamnei. Toate au o grafică extraordinară și arată cât se poate de bine. Să vedem ce va fi cu gameplay-ul: în goana după atribute cum este realismul se uită tot mai mult povestea, acel fir epic care ne-a determinat odată să punem mâna pe mouse și tastatură și să pierdem ore, zile, săptămâni întregi cuprinși de lumea fascinantă a ceea ce atunci puteam rosti doar în șoaptă, de teamă parcă să nu dispară - games.

Vacanță frumoasă și nopți senine tuturor!

CIPRIAN COROIANU



Cuprins 7-8/2001

Actualități

Editorial	3
Știri	6

News

Black&White-Patch	6
Jedi Outcast	7
American Conquest	8
Noul joc al lui Richard Garriott	9

Reportaj

Reportaj E3	10
Ce s-a mai întâmplat pe la Los Angeles: vor domina noile console PC-ul, animatoarele au devenit mai elegante? Am adunat pentru dvs. răspunsuri și imagini.	
E3: prezentare X-box	12
E un PC, o consolă sau o corcitură? Veți afla din reportajul nostru special.	
Spionaj în Battle.net?	14
Factor de risc Online-Gaming?	
Dezvăluiri surprinzătoare despre Blizzard.	

Feedback: Black & White 16

Bun sau rău? Cititorii români ai PC Games puntează jocul lui Peter Molyneux.

Avanpremieră

Strategie

Countdown	19
E3: Strategie-Highlights	20
Empire Earth	21
Commandos 2	21
Warcraft 3	21
Anno 1503	21
Sims Ville	21
Republic: The Evolution	21
Age of Mythology	22
Battle Realms	30
Praetorians	32
Sims Online	33
Sigma	34
Star Wars: Galactic Battlegrounds	36

Action

Countdown	37
E3: Action-Highlights	38
Max Payne	40
Duke Nukem Forever	48

GTA3	50
IWar 2	52
Unreal 2	54
Return to Castle Wolfenstein	56
Galleon	57

Adventure

Countdown	59
E3: Adventure-Highlights	60
Neverwinter Nights	62
Throne of Darkness	64
Star Wars: Galaxies	66
Torn	67

Sport

Countdown	69
World Sports Cars	69
MS Flight Simulator 2002	69
Salt Lake City 2002	69
4x4 Evolution2	69



Black&White
a cucerit inimile
cititorilor noștri.

ACTUALITĂȚI

E oficial: legendarul ego-shooter Star Wars va fi continuat cu tehnologie Quake 3.

Jedi Knight 2

P.7

REPORTAJ

Bits, Byte și Booth-Babes. În reportajul nostru despre Mega-expoziția E3 vă prezentăm cele mai importante jocuri.

P.10 E3:
Reportaj

AVANPREMIERĂ

Vizită exclusivă la producători: pe opt pagini puteți citi totul despre cea mai nouă parte a seriei Age of Empires.

P.22 Age of
Mythology

E3: Sport-Highlights	70
Motor City Online	72
Tony Hawk's Pro Skater	71
F1 Racing Championship	71
FIFA 2002	71
NHL 2002	71
Historic Rally Trophy	71
Tennis Master Series	71

Test

Cum testăm	73
------------------	----

Jocul lunii

Operation Flashpoint	74
----------------------------	----

Strategie

Strategie-Referințe	83
Startopia	84
Conflict Zone	90
Z: Steel Soldiers	91

Strategie

Far Gate	92
Shogun	92
Classics:Ground Control	93

Theme Park World	93
Popoulos 3	93

Action

Action-Referințe	95
Diablo 2: Lord of Destruction	96
Alone in the Dark	102
Half Life: Blue Shift	103
Classics: Alice	104

Adventure

Abenteuer-Referințe	105
Anachronox	106
Diablo 2: Special Edition	108
Classics: Grim Fandango	108
Classics: Fallout Apokalypse	108

Sport

Sport-Referințe	109
Euro. Super League	110
Classics:Extreme Biker	111
Pro Pinball	111
24 h Le Mans	111

Hardware

Elsa Gladiac 920	112
Creative 3D-Blaster	112

Saitek Touch Force Optical	112
SMC EZ Connect	112
AMD Athlon 4	112
Interact Soundlink Chronos	113
Tekram DC-620W	113
Gravis Eliminator Pre. Pro	113
Interact Gopad FX	113
Plăci grafice	114
Test: Flat Screen	116
Tunning: Black&White	118
Test: Controller	120

Jocuri educative

Empire Earth	21
Sigma	34
Sims Online	33
Theme Park World	93

Service

Cuprins CD-ROM	121
Poșta redacției	125
Concurs AVX	127
Impressum	129
Ultima pagină	130

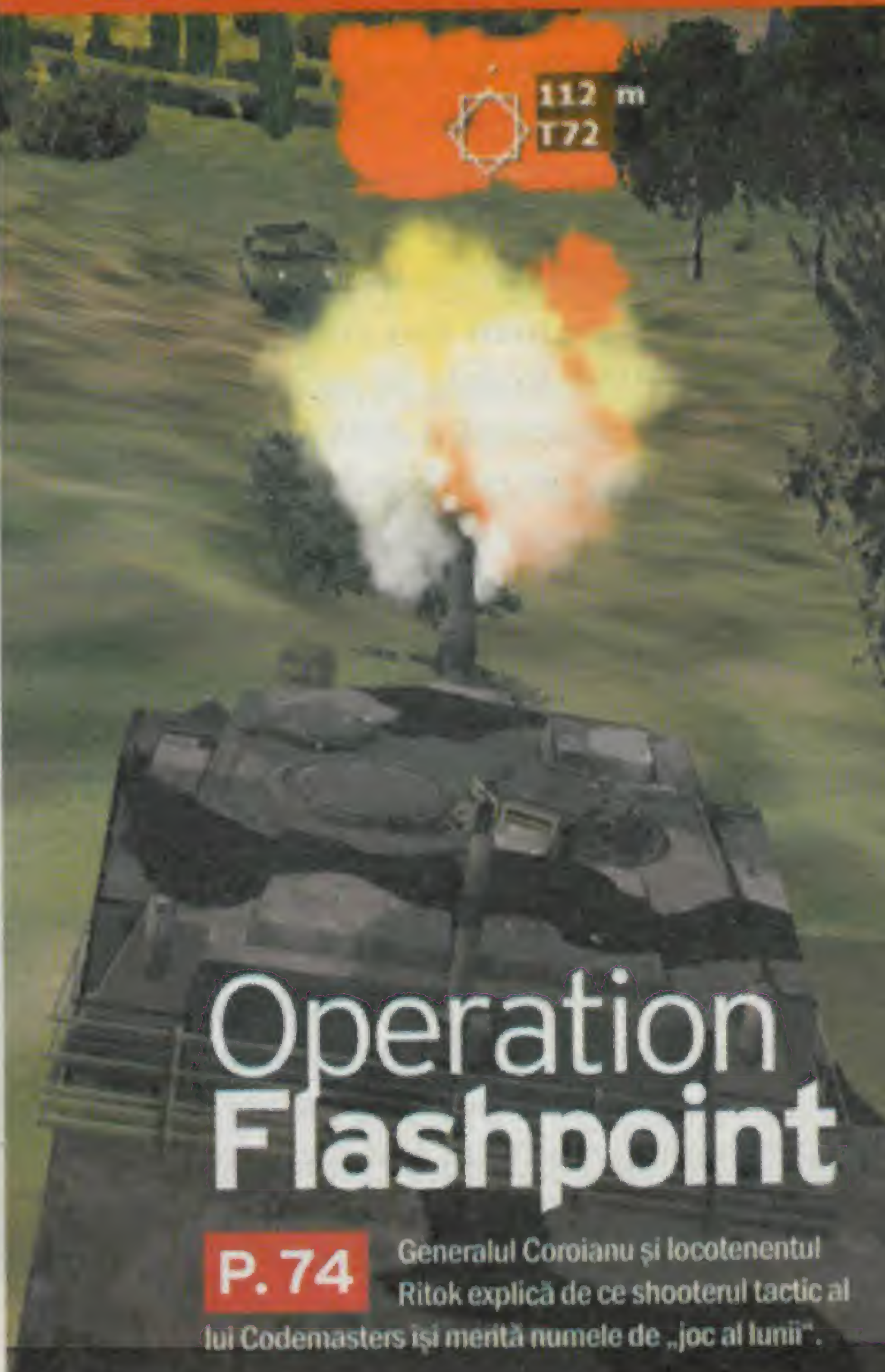
AVANPREMIERĂ



Max Payne

P. 40 Max Payne se va constitui într-o piatră de temelie a istoriei jocurilor PC.

TEST



Operation Flashpoint

P. 74 Generalul Coroianu și locotenentul Ritok explică de ce shooterul tactic al lui Codemasters își menține numele de „joc al lunii”.

HARDWARE



Tuning-Special Black & White

P. 118 Experții în hardware ai PC Games vă arată, cum puteți scoate un maxim de performanță din jocul divin al lui Lionhead.

ACTUALITĂȚI

Știri | Zvonuri | Anunțuri

OPINIE ERDEI JACINT



Se schimbă cursul naturii?
Cei de la Lucas Arts își ascultă
fanii! Strange!

Pe vremuri curajoșii riscă pur și simplu să li se arunce o privire nu tocmai prietenoasă dacă voiau să abordeze cu vreunul din membri echipei Lucas Arts tema referitoare la lipsurile tehnice ale unor jocuri ca *Monkey Island* sau seria de jocuri construită pe baza universului *Star Wars*. În final te simțea ca și cum l-ai fi bărbierit pe George Lucas, fără să-l fi întrebat în prealabil. Timp de mai mulți ani era un sacrilegiu să faci vreo observație la engine-ul grafic mult mai bine dezvoltat din punct de vedere tehnic al celor de la id Software sau Epic. Se pare însă că prin critica vehementă dusă de către presa profesionistă și miile de mailuri sosite de la jucătorii devotați, Lucas Arts a făcut schimbări radicale în această privință. Putem să ne închipuim următoarele: *Star Wars Galactic Battlegrounds* e produs de către Ensemble Studios, cei cărora li se datorează mega hiturile *Age of Empires 1 & 2* și care se ocupă și de engine-ul jocului și al graficii. La *Jedi Outcast: Jedi Knight 2* lucrează Raven care a convins cu ultima producție *Star Trek: Voyager - Elite Force* și care aduce cu sine și experiența necesară a engine-ului grafic din *Quake 3: Team Arena*. Epicul RPG Online *Star Wars Galaxies* va fi dezvoltat chiar de către producători. Și nu în ultimul rând la Bioware, cei care s-au chinat atât de mult cu seria *Baldur's Gate* vor lucra la un RPG promițător cu titlul *Knights of the Old Republic*. Faptul că la E3 nu se mai critică engine-ul arată că aceste inovații nu reprezintă doar un clișeu de marketing menit să atragă mai mulți cumpărători. Chiar și vremurile transpunerilor în film se pare că a trecut, cel puțin așa a anunțat imperatorul de la Lucas Arts: Simon Jeffries. În loc să lase loc derulării acțiunii, care îi îngrădea pe designeri fără nici un sens, pe viitor se va insista doar pe anumite scene. Astfel, producătorii pot să folosească ideile personale pentru a pune pe picioare jocuri bune. Să sperăm că o vor ține tot așa!



BLACK & WHITE

Patchul rezolvă 32 de buguri

Vești bune pentru jucătorii care se confruntă cu buguri în *Black & White*: primul patch rezolvă 32 dintre cele mai flagrante erori. Printre acestea se numără și problema blestemului de pe insula 5, astfel creatura nu-și mai pierde capacitățile învățate în momentul trecerii pe următoarea insulă iar questul blind-women se poate rezolva corect. Tutorialul care precedă prima insulă poate fi acum întrerupt sau se poate trece peste el. Pentru cei experimentați deja în *B&W* există opțiunea de a alege toate cunoștințele de bază pentru creatură și de a trece direct pe insula 2. Patchul poate fi găsit pe CD-ul PC Games. Pentru viitoare îmbunătățiri, producătorii au anunțat deja alte features: printre atele, creatura dansează pe muzici MP3, iar locuitorii satului joacă fotbal.

COMMANDOS 2

Așteptându-l pe Green Beret

Termenul a fost stabilit cu luni în urmă, s-au început deja campanii publicitare, iar fanii așteptau cu nerăbdare ziua în care să apară *Commandos 2*. Apoi la mijlocul lui iunie vine dezamăgirea: Pyro Studios nu mai poate onora termenul (29 iunie). Jocul e ca și terminat, însă verificarea calității și finetuning-ul misiunilor solicită la un proiect atât de mare mult mai mult timp decât s-a crezut inițial. Înainte de închiderea ediției nu a fost precizată o dată exactă a lansării pe piață, dar potrivit afirmațiilor lui Eidos jocul va apărea cel târziu în septembrie. E posibilă și o apariție mai rapidă pe la începutul lui august.

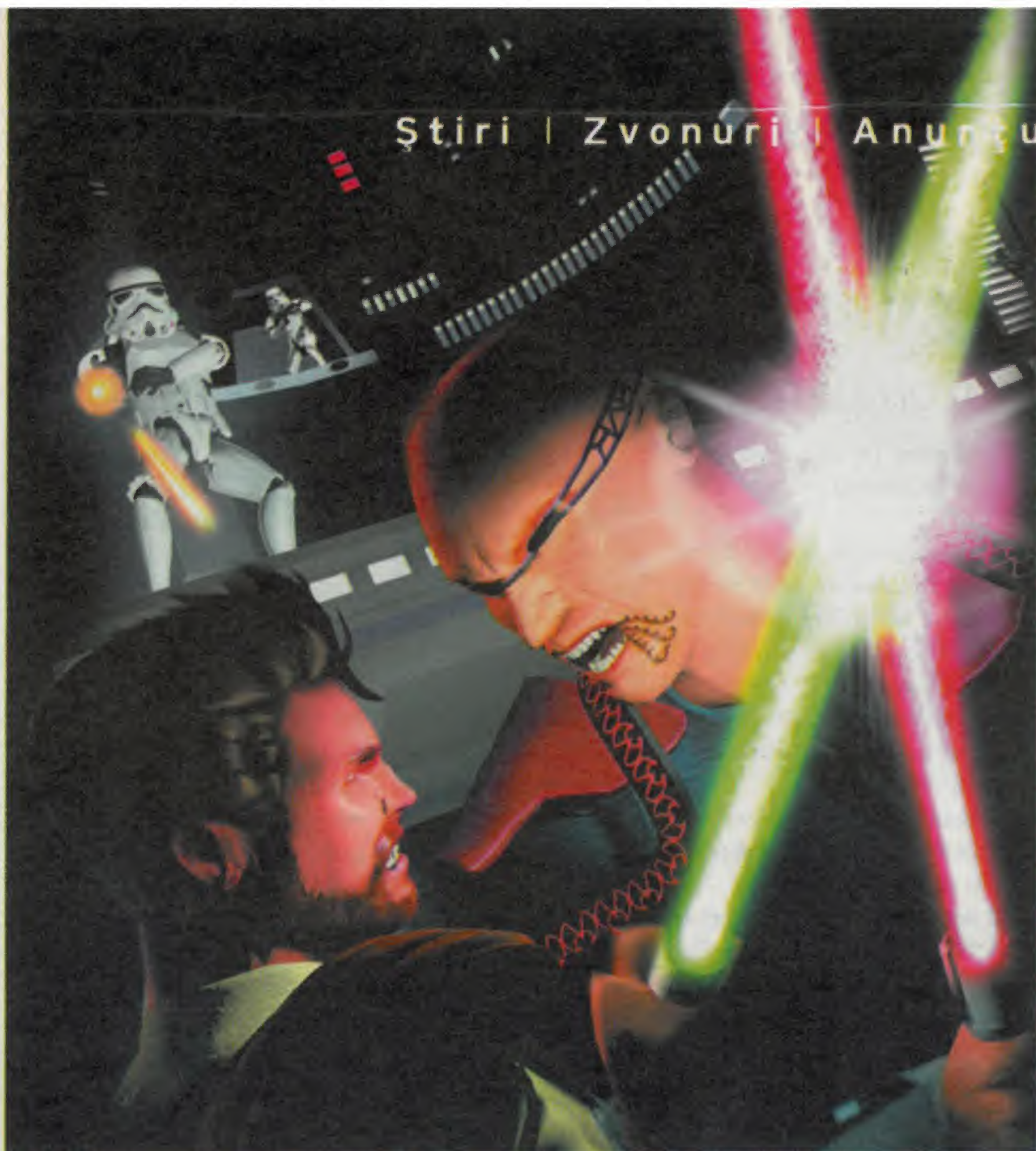


DEUS EX 2

Spector rămâne devotat PC-ului

Răsuflare în tabăra PC: zvonurile potrivit cărora *Deus Ex 2* și *Thief 3* ar mai apărea doar sub formă de console au fost distruse simplu de către șeful proiectului și designerul de legendă Warren Spector prin cuvintele: „Acest lucru pur și simplu nu este adevărat”.





JEDI OUTCAST

Apare Jedi Knight 2!

În mod surprinzător, Lucas Arts a făcut cunoscut în acest an la E3 cine este urmașul shooter-ului 3D Jedi Knight.

În Jedi Outcast: Jedi Knight 2 controlați din nou de partea rebelilor agentul secret Kyle Katran prin peisaje tipice Star Wars.

Jucătorul cercetează orașul din nori, o nouă Academie de cavaleri Jedi pe Yavin 4 și alte noi scene care încă nu sunt cunoscute din film.

Împotriva temutelor trupe imperiale, Kyle

se poate apăra atât cu sabia cât și cu pistoalele laser și nu în ultimul rând cu puterile forței.

Cu o singură mișcare a mâinii îl azvârliti pe adversar în spațiu, faceți salturi și plutiți cu ajutorul forței și îi păcăliți pe dușmani preluând controlul asupra minții acestora. Jedi Outcast se bazează pe un extins engine Quake 3 și ar trebui să apară în primăvara anului viitor, dacă toate merg conform planificărilor.

GAMES CONVENTION

Expoziția de la Leipzig sub altă denumire

Din 29 august până la 1 septembrie va avea loc la Leipzig expoziția Games Convention care, altfel decât E3 și ECTS, se orientează asupra consumatorului final și încearcă astfel să

înlocuiască ultracunoscutul CeBIT Home-ul de la Hanovra.

Organizatori sunt Leipziger Messe S.R.L. și VUD. (Uniunea pentru software distractiv).



BREED

Titlul de acțiune de la CDV

CDV își asigurase drepturile de publicare pentru impresionantul titlu de acțiune în 3D Breed, produs de către studioul britanic Brad Designs. Jucătorul luptă împotriva unei invazii extraterestre din postura de pedestraș, în auto-vehicule și avioane. Împrumuturile din sectorul RTS oferă o derulare tactică. Jocul va apărea în vara lui 2002.

Microsoft achiziționează Ensemble

Redmonder Software-Gigant l-a înghițit complet pe producătorii texani ai lui Age of Empires. Până în prezent Microsoft apărea doar ca publisher. Ensemble s-ar ocupa pe viitor și de secția de producție a jocurilor online.

S-au stins luminile pentru Darkspace

După preluarea lui Blue Byte, Ubi Soft a oprit proiectul online The Settlers, Battle Isle: Darkspace. Foștii producători doresc să continue proiectul în regie proprie.

Wildwest-Plus

Pentru RTS-ul America va apărea în curând un CD cu misiuni. Așa cum ne-au obișnuit Add-on-urile, ne așteaptă noi misiuni, noi unități și noi clădiri precum și un editor de nivel. Secțiunea multiplayer va fi dotată pentru Internet.

Dublă platină pentru Diablo 2

Actionul-RPG-ul celor de la Blizzard a cules roade bogate: din partea CDV, producătorul a primit rarul Double-Platin-Award pentru cele 400.000 de exemplare vândute. Felicitări echipei din jurul lui Bill Roper!

Șoimul zboară din nou

După ce Microprose și-a încheiat simulatorul, nimeni nu s-a mai gândit la o continuare a seriei pline de succes Falcon. Însă acum se pare că ea totuși apare: o firmă texană numită G2 Interactive vrea să readucă la viață această serie.

American McGee fondează firmă nouă

American McGee, producătorul lui Alice, și ex-angajatul lui id-Software Dave Taylor fondează o firmă nouă numită Carbon 6. Nu vor să facă doar jocuri ci și filme. Ambele formate vor profita puternic unul de pe celălalt fiind produse în paralel.

Topul cititorilor PC-Games

Pentru a fi la curent cu ceea ce se joacă: aflăm pentru dvs. care jocuri rulează pe monitoarele cititorilor europeni ai PC Games.



1	BLACK & WHITE (Lionhead/Best Computers)
- Luna trecută: 1	NEAJUTORATĂ se perindă creatura prin lume, simte nevoia să halească, să se joace și n-are chef să învețe nimic. Și nu uitați: chestia asta există și în realitate!
2	HALF-LIFE: COUNTER-STRIKE (CounterStrike.net/Monosil)
- Luna trecută: 2	NEMIȘCAȚI își așteaptă Sniperi jertfa. Incredibil e faptul că nu-i la somnul.
3	DIABLO 2 (Blizzard/Monosil)
- Luna trecută: 3	NU S-A ADEVERIT faptul că pumnul de lemn a ajuns la Ikea - frate-său a fost prelucrat în rafturi.
4	BALDUR'S GATE 2 (Bioware/Best Computers)
- Luna trecută: 4	NEDUMERIRE - să fie Aerie, Jaheira sau Viconia? Sisi se pune pe treabă...
5	GOTHIC (Piranha Bytes/Shoe Box)
- Luna trecută: 5	E NEPLĂCUT în lumea închisorii din Gothic. Oricum e bine că-ți poți prepara singur mâncarea.
6	UNREAL TOURNAMENT (Epic/Monosil)
- Luna trecută: 6	PURĂ OBRĂZNICIE: câștigi pe Aimbot 25 fraguri avans și ești jignit cu „no skill lamer”.
7	DESPERADOS (Spellbound/Monosil)
NOU Luna trecută: -	NERĂBDĂTORI așteaptă cu toții momentul în care Kate își scoate bluza și mai cer și un patch cu goliciunea ei.
8	TRIBES 2 (Dynamix/Vivendi Universal)
- Luna trecută: 47	BAZA DEVINE devine de necapturat printr-un trend din Olanda: Flag Camping - distracție fără cort.
9	TROPICO (Pop Top Software/Best Computers)
NOU Luna trecută: -	DE NEREȚINUT asupra unor locuitori nemulțumiți? Creșteți pur și simplu impozitele, lucru adevărit în practică.
10	CLIVE BARKER'S UNDYING (Neversoft/Monosil)
- Luna trecută: 7	VODCA FINLANDEZĂ , whisky-ul scoțian și romul din Caraibe nu te fac nemuritor, ci doar te îmbată.

INTERVIU

„Comparația cu AOE 2 e un compliment”

PC Games: De care feature din America sunteți cel mai mândru?

Pottkämper: De fapt ar fi mai multe. Indienii au niște funcții cool cum ar fi înotul, camuflajul, așezarea capcanelor și vrăciul.

PC Games: Sunt planificate deja îmbunătățiri pentru AI care, să recunoaștem, are slăbiciunile sale.

Pottkämper: Da, AI-ul va fi îmbunătățit atât pentru America, cât și pentru Add-on.

PC Games: Să aruncăm o privire în urmă: ce ați fi făcut altfel pentru America?

Pottkämper: Am fi clădit mai simplu gradul de dificultate și am fi investit mai multă vreme pentru AI.

PC Games: Împărtășiți părerea criticilor care, uitându-se la America, vorbesc de o plagiere a lui Age of Empires 2?

Pottkämper: Comparația cu Age of Empires 2 o iau drept laudă. Cu toate acestea e bine de știut că am avut în vedere mai multe jocuri de strategie și tot soiul de features care nu se găsesc la Age of Empires 2.

PC Games: Succesul lui America i-a surprins pe mulți. Care e după părerea voastră secretul jocului?

Pottkämper: Faptul că tema e bine văzută pe piață și că America se joacă în stilul bine cunoscutelor deja titluri din SUA.



THOMAS POTTKÄMPER este șeful echipei de producători Related Design (America).

PC Games: No Man's Land se va întoarce la principiul de joc al lui Age of Empires 2?

Pottkämper: No Man's Land va face uz de cele mai importante features ale jocurilor de strategie în timp real și va introduce o serie de idei noi.

PC Games: Care sunt specialitățile enginelui din No Man's Land?

Pottkämper: Engine-ul va cuprinde în doi ani toate funcțiile

care se așteaptă de la un joc de strategie în timp real în 3D.

PC Games: Care sunt avantajele pe care vi le promiteți din trecerea de la 2 la 3D?

Pottkämper: D.p.d.v. tehnic: animație reală, efecte realiste (explozii, foc, apă, etc). D.p.d.v. al jocului: folosirea strategică a terenului în 3D.

PC Games: Care dintre jocurile de strategie în timp real sunt momentan favoritele dumneavoastră? Care sunt titlurile de care vă bucurați cel mai mult?

Pottkämper: Favorite: Warcraft 2, Starcraft, Age of Empires 2, Sudden Strike. Ne bucurăm de: No Man's Land, Empire Earth, Age of Mythology.

PC Games: Care sunt jocurile pe care le jucați în birou și privat cel mai des?

Pottkämper: Age of Empires 2, Starcraft, Diablo 2, Desperados.

AMERICAN CONQUEST

E anunțat urmașul lui Cossack



CDV (Sudden Strike) dezvăluie urmașul bestsellerului în timp real Cossacks: American Conquest, e cel ce se va ocupa de colonizarea noii lumi. De la debarcarea lui Columb va fi documentată civilizația oamenilor primitivi, construcția forturilor vestice, căderea vechilor culturi, războiul din independență al SUA cât și apariția statelor Canada, Mexic și Columbia. Printre alții vor apărea în scenă englezii, olandezii, spaniolii, francezii, aztecii, incașii și maiiașii.

În modul singleplayer vă veți desfășura în patru campanii pe o hartă 3D, unde vă preocupați de managementul resurselor, de crearea bazei diplomatice cât și de lupta directă. Fanii modului multiplayer se pot bucura de un duel în până la șapte jucători.

În luptele directe se întâlnesc până la 16.000 de unități tipice precum infanteria și tunarii. Vom avea o avanpremieră în următorul număr PC Games.

DRAGONFARM

Se caută crescători de zmei



Producătorii de la Soft Enterprises descriu Dragonfarm ca un „Pokemon cu zmei”. Într-un imperiu fantastic veți crește legendarele creaturi până devin mașini invincibile de luptă, pentru a le trimite apoi în spectaculoase lupte 3D împotriva protejărilor adversarului PC sau jucătorilor umani.

Este așteptat de Crăciun.

DEUS EX 2 / THIEF 3

Unreal 2 pentru Denton

Cu Deus Ex 2 și Thief 3 se utilizează în continuare minunatul engine Unreal 2 de la Epic. Studioul Ion Storm din Dallas cunoaște foarte bine tehnologia, căci Deus Ex se baza pe primul engine Unreal.



OUTCAST 2

Adelpha, venim!

Outcast 2 nu a fost prezentat la E3, dar proiectul echipei Aappeal din Belgia evoluează bine. Astfel engine-ul nou bazat pe poligoane va putea reda diferite momente ale zilei precum și efecte meteorologice și va exploata pe deplin tehnologia T&L a seriei GeForce.

TABULA RASA

Richard Garriott despachetează

Legenda designerului Richard Garriott alias Lord British a dezvăluit la E3 numele noii sale serii de jocuri online: Tabula Rasa. Acțiunea însă nu se va desfășura într-un peisaj fantezistic din evul mediu. La fel de puțin dorește Garriott să se folosească de un scenariu science fiction. Cum va arăta astă lume într-adevăr, nu este încă clar. Cunoscută însă e filosofia ce stă la baza acestui proiect: față de alte cunoscute mega jocuri de roluri cum sunt Everquest sau Ultima Online jucătorul nu va mai fi obligat să strângă ore în șir puncte de experiență pentru a-și fortifica caracterul. Înafară de acest lucru, Tabula rasa nu se vrea a fi un joc care să se distingă printr-o lume în expansiune - ci dimpotrivă vor putea fi găsite mai multe elemente cu cerințe pentru distracție. Ca termen de apariție e anunțat finele lui 2003.



Vine Jagged Alliance 3!

Coordonatorul de proiect Ian Currie a anunțat cea de-a treia parte a TBS-ului. Se zice că o echipă mică lucrează deja la acest joc; se caută încă un publisher.

Nu va fi nici un Undying 2

După cum stau lucrurile se pare că nu va exista o continuare a shooterului horror Clive Baker's Undying.

Cu toate că în presă a fost destul de bine văzut (punctaj PC Games: 89%), doar puțin s-au încumetat să-l cumpere. Momentan producătorii se concentrează încă asupra unui proiect încă secret.

F1 Racing: Patch-ul AI finalizat

Mult așteptatul patch pentru Ubi Soft F1 Racing Championship care dorește să-l mai calmeze pe piloții lui Amok este conform spuselor celor de la Ubi Soft finalizat și se află momentan pe masa celor de la FIA pentru controlul final.

Unreal 2 devine joc Atari

Infogrames lovește din nou: Egoshooterul Unreal 2 de la Epic și Legend va fi lansat în martie 2002 sub renumita marcă Atari. Atari a devenit cunoscut în ani 80 prin consolele de joc VCS 2600 și Atari ST.

Counter-Strike-Movie

Filmul Fan bazat pe cultul multiplayer de la Counter-Strike a fost finalizat. Opera de 23 Mbyte și lungă de cinci minute poate fi scoasă de pe:

www.counterstrikethemovie.com.

Pentru fani merită în orice caz.

TOP 10 ROMÂNIA

- 1 - AGE OF EMPIRE 2
- 2 - DIABLO 2
- 3 ▲ 6 BLACK & WHITE
- 4 NOU HALF LIFE: COUNTER-STRIKE
- 5 NOU NO ONE LIVES FOREVER
- 6 ▼ 3 NEED FOR SPEED: PORSCHE
- 7 ▼ 4 DEUS EX
- 8 NOU DESPERADOS
- 9 NOU EMPEROR: BATTLE FOR DUNE
- 10 ▼ 1 C&C: RED ALERT 2



Cea mai mare expoziție de jocuri

Zilele computerului în rolul de tonomat de jocuri sunt numărate. **Producătorii se concentrează asupra calității, mai puțin asupra cantității** și doresc să dovedească în acest mod celor din colțul consolelor că PC-ul se va ține în continuare în avangardă din punct de vedere tehnologic.

Natural că s-a vorbit mult despre expoziția E3 și s-a speculat dacă nu cumva puterea consolelor Playstation 2, Xbox și Gamecube va trece definitiv înaintea PC-ului. Totul e o aiureală;

deși s-au văzut mai puține jocuri ca niciodată, cele mai multe dintre ele au convins prin nivelul înalt al calității.

Se pare că manevrarea puternicelor motoare grafice și a plăcilor 3D a devenit un

lucru intrat în uzul producătorilor, astfel încât aceștia investesc din nou mai mult timp pentru îngrijirea fiecărui gameplay. Titlurile interesante, precum Unreal 2, Return to Castle Wolfstein, Jedi Knight 2, Praetorians sau Age of Mythology, mergeau pe PC-uri.

Același lucru e valabil pentru jocurile online, unde tonul e dat în principal de Star Wars Galaxies, Motor City Online, Sims Online sau Planetside. Și acestea par a fi doar pentru PC.

Interesantă este dezvoltarea convertirii între PC și consolă; în vreme ce Microsoft, în mod inteligent, renunță categoric la producerea

de versiuni ale jocurilor pentru Xbox, producători precum cei de la Activision pun accentul pe multitudine. Aici vor fi oferite în orice caz toate jocurile noi din domeniul sportiv.

Electronic Arts are un stil aparte, total diferențiat. Ei vor produce jocuri precum FIFA pentru toate sistemele, pe când titluri de genul NBA Street doar pentru consolă. De aici ne dăm seama și de direcția luată de acest marș: titlurile complexe de strategie și jocurile de acțiune multiplayer vor rămâne și pe viitor în mâna PC-ului, pe când hituri sportive și transformări sub licență precum Shrek sau Spiderman vor trece la console.

BOGDAN GAVRA



PLIN DE STELUTE Conform unei afirmații, se pare că aici Mike Wilson e beat turtă și încă mai trage câte o dușcă din sticla de whisky. Șeful g.o.d. se lăsă transportat de câteva fetițe prin toată expoziția, pentru a economisi banii de taxi, așa cum singur ne-a declarat, bălbăindu-se.



FIE BLONDĂ, FIE BRUNETĂ CDV iubește toate femeile. Tactica de joc din Alcatraz este însă deosebit de atrăgătoare.



SALT ÎN TIMP Un călăreț, o școlăriță și o femeie de oraș medieval nu se potrivesc chiar atât de bine. La standul g.o.d. care a devenit un loc de parcare pentru rulote s-au întâlnit cei mai ciudați reprezentanți ai timpurilor.



TOTUL SUB CONTROL Oare frumoasele amazoane de la standul Jo Wood să fie într-adevăr vinovate de amânarea lui Alien Nations 2?



LEAGĂ-MĂ! Nu, nu e vorba nici de reclamă la lac de păr, nici la ochelari și nici la fuste scurte. Cine voia, putea pur și simplu să se fotografieze împreună cu polițista de la standul Stuntman. Ofertele clare în legătură cu „cătușele și bastonul” au fost expediate fără nici un comentariu.



PREZENTARE Jocurile de curse se promovează cel mai bine cu fete drăguțe. Infogames a pregătit pentru noul test drive o polițistă și o muncitoare tipic americane (comparați cu poza Stuntman!).



LOOK HERE! Haide, desfă-ți părul! Premiul pentru cea mai grotescă frizură aparține în mod clar domniței din stânga imaginii. Ce voia! tinerele de la publicul aflat la expoziție nici nu vrem să aflăm.



AMBALAJ Age of Mythology? Empire Earth? Praetorians? Nu, aici nu se face reclamă pentru nici unul dintre aceste jocuri, ci pentru volanuri tip joy. Legătura nu ne-a putut-o explica nici domnul cu barbă simpatică și nici cel cu tatuaj modern.



Impresionant

Microsoft a prezentat la E3 numeroase titluri noi pentru Xbox, **avansând termene și prețuri pentru lansarea consolei.**

BLOOD WAKE

Mixajul de luptă și strategie și-a găsit echilibrul.



FANTASTIC În Project Ego se simulează o lume complexă pentru alter ego.



ATAC! Dead or Alive 3 înscenează înclăștări incredibile.



LA ȚINTĂ Halo îi va convinge pe mulți să-și cumpere Xbox.

Cel mai discutat joc Xbox de la E3 nici nu a putut fi văzut de vizitatori. **Project Ego** este transpunerea celei mai noi viziuni a lui Peter Molyneux. Scena e de astă dată un Fantasy World Albion, în care acționați după bunul plac și în funcție de dispoziție. Dacă sunteți un laș, un îndrăzneț sau ceva între acestea, veți aborda un anume stil de joc. Cine are curajul eroic de a salva femeii inocente din mâinile răului își antrenează o figură athletică, câștigând astfel imagine și respect. Alții o șterg la cel mai mic pericol și preferă să se ghideze. Nu se pot face paralele cu creaturile din **Black&White**. Referitor la ideea jocului, Molyneux declară: „După părerea mea, toată libertatea pe care o ai în **Black&White** merge cu mult mai bine într-un asemenea joc.”

Despre story-ul lui **Project**

Ego nu se știe foarte mult, cert e un singur lucru: sunteți un tânăr care trebuie să elucideze misterul uciderii propriilor părinți. Potrivit unor previziuni optimiste, jocul va apărea peste 18 luni.

Premiul pentru cea mai bună folosire a hardware-ului Xbox se atribuie casei legend Entertainment, care a prezentat ego shooter-ul **Unreal Championship**. Asemănător lui **Unreal 2** de pe PC, titlul a convins din punct de vedere grafic și l-a lăsat în urmă chiar și pe **Halo**. La ego shootere pe Xbox problema o constituie nu prezentarea, ci controlul.

Conceput pentru acest sistem, prezintă siguranță și vă puteți obișnui cu el, dar manevrele care sunt posibile cu mouse-ul și cu tastatura la PC nu pot fi transpuse aici. În mod corespunzător, totul se derulează mai încet.

Și gameplay-ul este diferit. În comparație cu

Top 10 al jocurilor Xbox

În incursiunile noastre prin hale nu am studiat doar jocurile pentru PC, ci am luat sub lupă și noul software pentru consola lui Microsoft.

1

Munch's Oddsee

Action adventure cu scene grandioase, protagoniști simpatici și un gameplay diversificat.



2

Project Ego

Noua viziune a lui Peter Molyneux abordează alter ego-ul dvs., pus să traverseze o lume a fanteziei ce pare la fel de complexă ca viața însăși.



3

Halo

În rolul salvatorului omenirii, vă luptați pe planeta Halo împotriva rasei aliene Covenant.



4

Unreal Championship

Unreal Championship e un ego shooter cu grafică remarcabilă. Designul și armele au convins. S-ar putea să devină unul din hiturile lan party-urilor de pe Xbox.



5

Dead or Alive 3

A treia parte a jocului de lupte de la Tecmo e pe cale să devină un hit. Reușite sunt în special animațiile.



6

Azurik

Vă salvați patria cu manevre de luptă de la distanță, ajutat de magia elementară. Jocul are un story puternic și prevede dezvoltarea caracterului.



7

Project Gotham Racing

Mașini și orașe autentice asigură ambianța pentru jocul de curse. Pentru manevre de depășire și condus cu experiență se primesc puncte în plus.



8

Blood Wake

În confruntarea cu nave militare, ajungeți în apropierea unor insule exotice. Amestec cool de conducere și luptă.



9

Amped

Snowboarder Freestyle e rolul pe care-l preluați. Nu e nevoie de trasee anume, căci vi le croiți după dorință. Cu cât mai spectaculos, cu atât mai bine!



10

Tony Hawk 2x

Versiunea Xbox a jocului de skateboard se ridică peste nivelul altor platforme, prezentând o grafică mai atrăgătoare, noi cascadorii și mai multe trasee.



EROU VERDE

Una din primele transpuneri ale filmelor pe Xbox va fi desenul animat Shreck.

Unreal 2, Max Payne, Jedi Outcast și Return to Castle Wolfenstein, s-a dovedit că, în afara controlului prin PC, pentru ego shootere rămâne viabilă platforma propusă.

Din celelalte puncte de vedere, Xbox strălucește în jocuri valoroase, care în mare parte apar pe consola Microsoft. Cu *The Fellowship of the Ring* (Vivendi Universal, apariție în mai 2002), cei de la Redmonder și-au asigurat titlul cu cea mai puternică licență. În action adventure-ul bazat pe prima parte a trilogiei lui Tolkien, *Lord of Rings*, preluați rolul lui Frodo Beutlin și trăiți o experiență epică.

Am inclus în tabel topul celor mai bune zece jocuri, în opinia redacției noastre. După 8 noiembrie, Xbox se va vinde în SUA cu 299 de dolari, iar startul în Europa se va da șase luni mai târziu.

Pentru vânzarea de lansare se preconizează între 600.000 și 800.000 exemplare care vor fi expediate distribuitorilor. În rafturile magazinelor se vor găsi pentru acesta 15 până la 20 de titluri.

Cine vrea să-și procure un aparat american trebuie să aibă în vedere că acesta funcționează doar cu televizoare prevăzute cu sistemul NTSC și că jocurile americane nu vor putea fi rulate pe Xbox-ul european.

BOGDAN GAVRA
GEORG VALTIN



Curiozitate diabolică

Blizzard

**își spionează
fanii?**

Patch-ul

Diablo 2 pentru
versiunea 1.06

a adus modificări
interesante

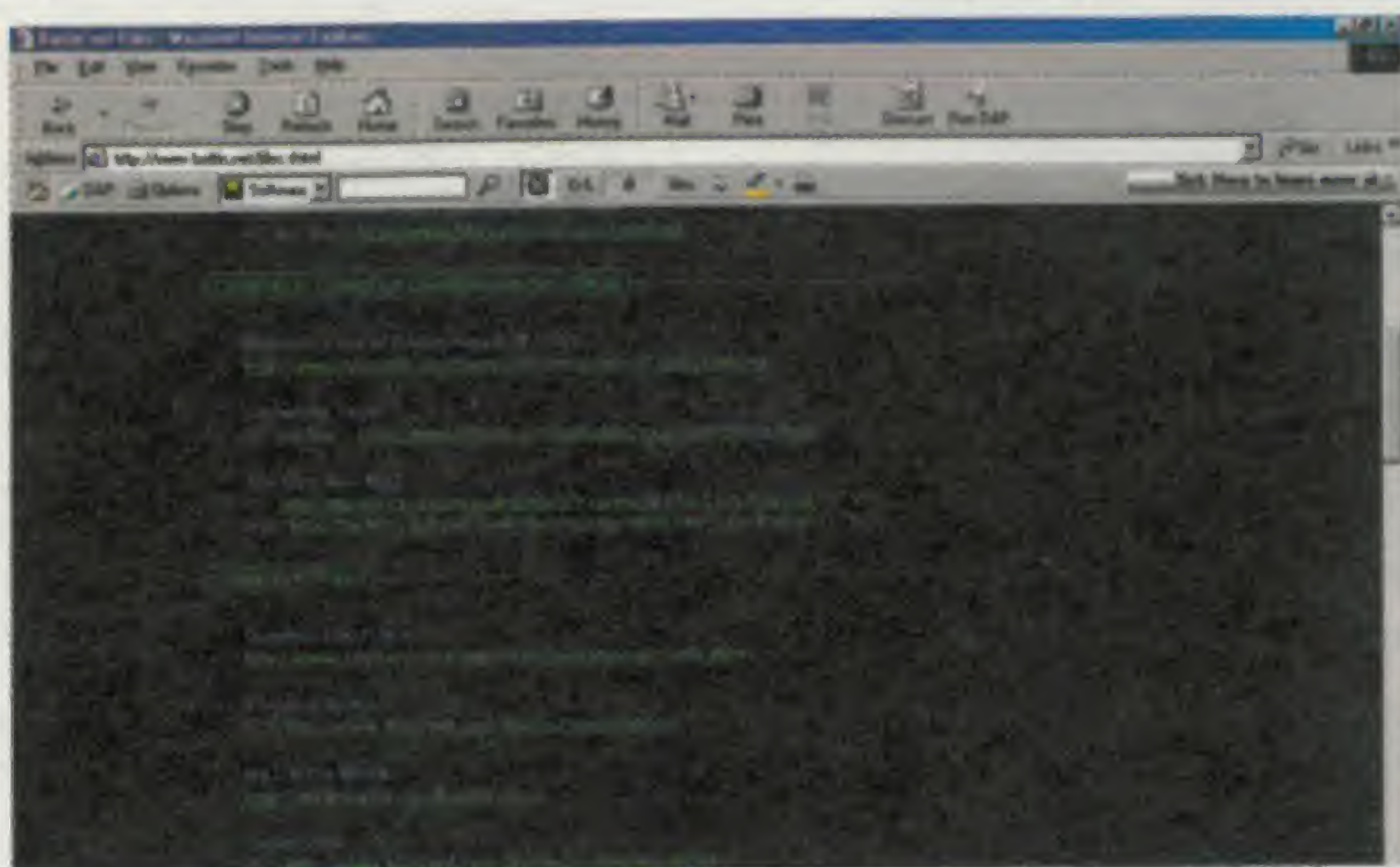
în condițiile
de utilizare

ale Batle.net.



În mod oficial, din cauza atacurilor asupra lui Batle.net, Blizzard vrea să-și asigure toate drepturile de folosință asupra acestuia. Tulburările nu vor mai apărea decât în cazuri extreme. În momentul în care ați citit și acceptat condițiile, permiteți firmei ca - pe lângă adresa IP, fără care nu merge nimic - să investigheze datele despre procesor și harddisk și să le salveze în timp de sunteți online și vă folosiți de acest serviciu.

Blizzard poate vedea când



AGENT DUBLU Par a fi doar niște link-uri inofensive, dar sub acoperirea patch-urilor cine știe ce ne mai așteaptă?

jucați, cât timp jucați și ce faceți când sunteți pe server. Peter Schmitz, specialist în drept la magazinul de specialitate, vede și alte probleme: „În principiu, un astfel de spion poate vedea aproape tot ce se află salvat pe hard într-un sistem Windows 9x". Blizzard e capabil să elaboreze profiluri ale clienților și să vadă ce software este folosit pe sistem. În afară de acest lucru, împreună cu autoritățile statului pot fi depistați cei cu copii ilegale și dați în judecată. Cel puțin teoretic. Fiindcă nu e încă clar dacă acceptarea prin click de mouse a contractelor este același lucru cu propria semnătură. În al doilea rând, arhivarea informațiilor îndoielnice este interzisă în Germania, din motive de protecție a datelor.

Într-un comunicat de presă pentru distribuția în Germania al lui **Diablo 2**, Vivendi Universal Interactive ne asigură că la dâșii nu se strâng informații: „analizele logfile-urilor nu au putut dovedi până în prezent că Blizzard intră pe diferite

sisteme atunci când acestea pătrund online în Batle.net, în afară de datele necesare jocului." Doar că posibilitatea există.

Pe de altă parte, cum vrea Blizzard să-i arhiveze pe jucătorii germani de **Diablo 2** pentru a-i recunoaște și pentru a-i putea sorta? Aceștia pot pătrunde printr-un ofertant străin. Iar zona gri de trecere a frontierei via Internet ar produce zăpăceală.

Prin urmare, verificarea "oilor negre" care îi deranjează pe jucătorii serioși cu cheat-uri și acțiuni de hacking nu a devenit mai puțin dificilă prin crearea noilor condiții. În fond, de grija protecției datelor se bucură și distrugătorii de jocuri și cei care se ocupă de copii ilegale. La nivel mondial se va acorda o mai mare atenție la ceea ce va întreprinde Blizzard pentru a se apăra împotriva atacurilor asupra lui Batle.net și pentru a putea oferi în continuare acest serviciu în mod gratuit.

DANIEL CH. KREISS



SUB SEMNUL ÎNTREBĂRII În noul AGB al lui Batle.net, Blizzard își asumă dreptul de a salva date din sistemul jucătorilor.



MIX
Bucuresti
100.6

Galop printre insule

Părerea redacției despre Black&White o cunoașteți deja. Ceea ce nu știți încă e **punctajul pe care îl dau cititorii români ai PC Games acestui mixaj de strategie.**

Nu e altă lume mai frumoasă

Cu cele 50 de procente, Insula 3 e cea mai îndrăgită dintre cele cinci insule. Lumile 4 și 5 sunt prea dificile pentru majoritatea jucătorilor.

Comportamentul

65 procente consideră comportamentul zeilor PC ca fiind bun. Doar 15 procente consideră AI-ul rivalilor ca fiind slab.

The good, the bad & the ugly

Aruncarea oamenilor în prăpăstii, distrugerea sau incendiarea clădirilor - acest lucru îl fac 15 procente de zei "răi" sau "ocazional răi". 63 procente se ocupă cu devotament de bunăstarea poporului și a creaturii.

Performanța

Black & White rulează foarte bine sau optim pe 20% din PC-uri. 33% îl consideră acceptabil și 30% s-au enervat din cauza performanței nesatisfăcătoare a jocului, care excelează prin pompoase efecte 3D.

Chinul alegerii

Peste jumătate dintre jucători s-au decis pentru comica și inteligenta maimuță. În ciuda posibilității de a trece ocazional, pe parcursul jocului, la altă creatură, majoritatea fanilor Black&White joacă cu tigrul, și maimuța. Evident, nici unul nu vrea să-și piardă preferatul bine antrenat.

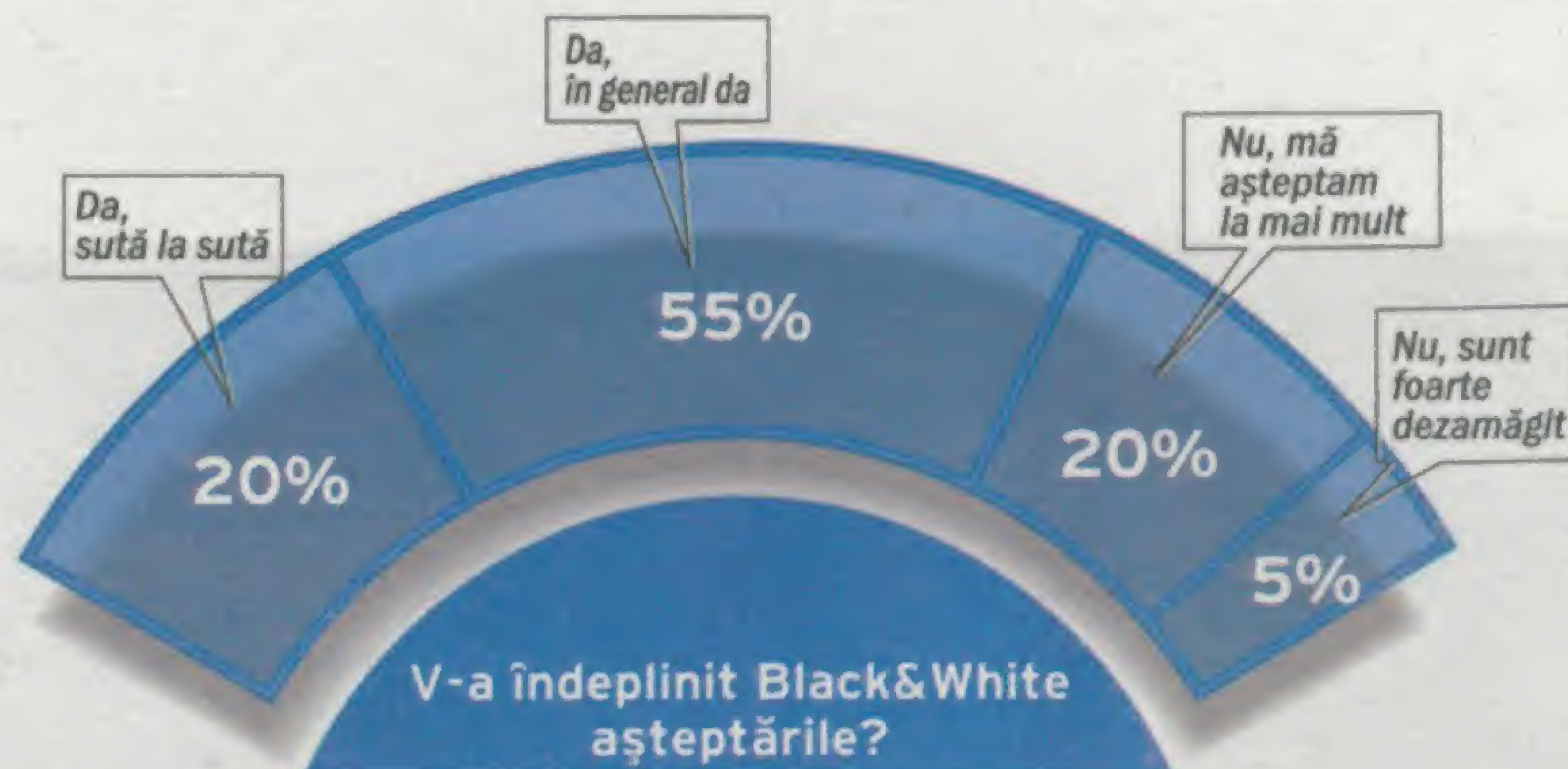
Adă-l înapoi!

Fiecare al doilea jucător și-a procurat Black&White încă din primele două săptămâni, iar alte 30 procente mai târziu. E clar că după lunga perioadă de așteptare toată lumea a vrut să-l încerce cât se poate de repede.



și mai mare, datorită nenumăratelor reportaje și nu în ultimul rând a fost întreținută și de perioada de trei ani de dezvoltare. După ce de la lansarea și realizarea feedback-ului a trecut mai bine de o lună, participanții au avut suficient timp pentru a-și face o părere.

Concluzia principală: **Black&White** are un succes mult mai mare decât ni s-ar părea după urmărirea fugitivă a forumurilor de pe Internet. 46 de procente spun: "Jocul mi-a împlinit în general așteptările". Doar cinci procente vorbesc de o dezamăgire. Cele mai multe critici



Hype și urmările sale: generos împărțit lauri s-au justificat în cele din urmă.



Votul cititorilor PC Games: majoritatea punctajelor în zona superioară.



Hocus-pocus

Fireball și lightning sunt cele mai iubite vrăji ale jucătorilor **Black&White**, asta cu siguranță și întrucât sunt cele mai reușite grafic. Vrăji utile, ca lemne, ploaie, hrană sau vindecare, sunt considerate mai puțin cool.

Creatura dorită

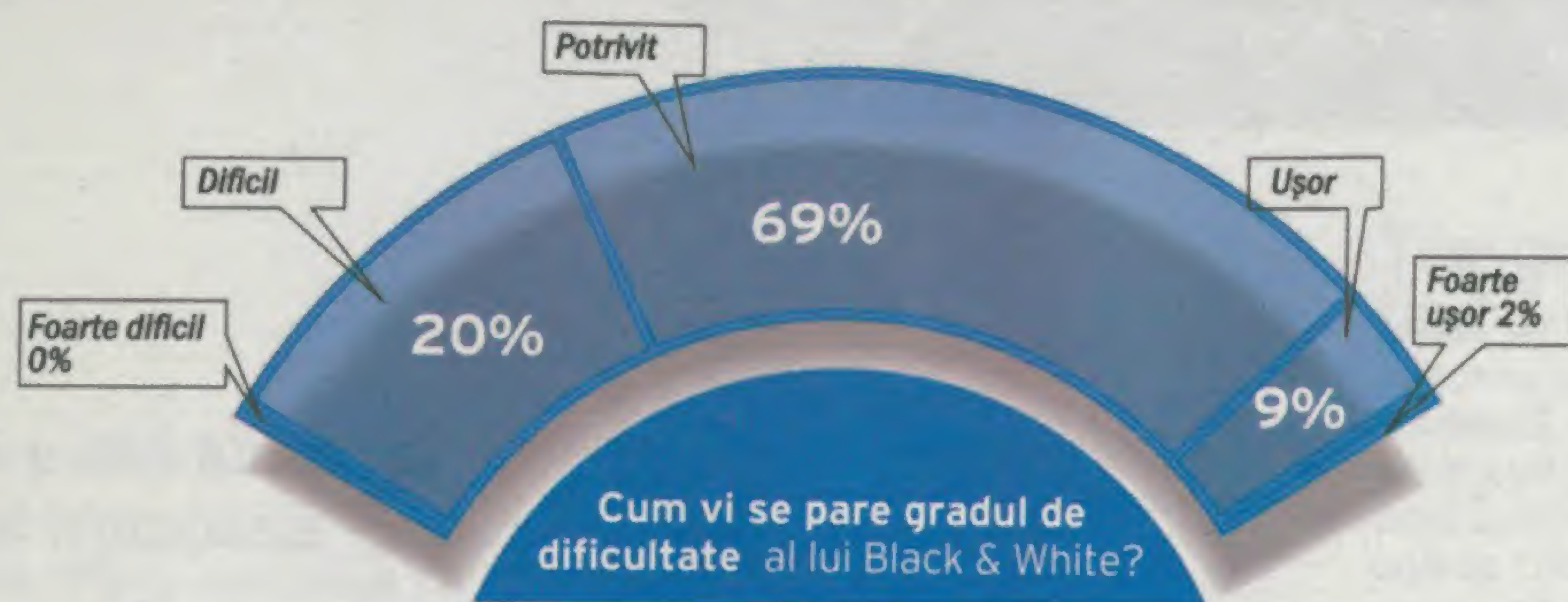
Ce creaturi suplimentare v-ați dori? Un uriaș și înspăimântător zmeu, care pârjolește locuitorii adversarului cu o respirație încinsă - asta da! Pinguinul, cangurul și elefantul se află și ei în topul dorințelor. Foarte puțin solicitați sunt iepurele, castorul și porcul.

Favoritul dvs.

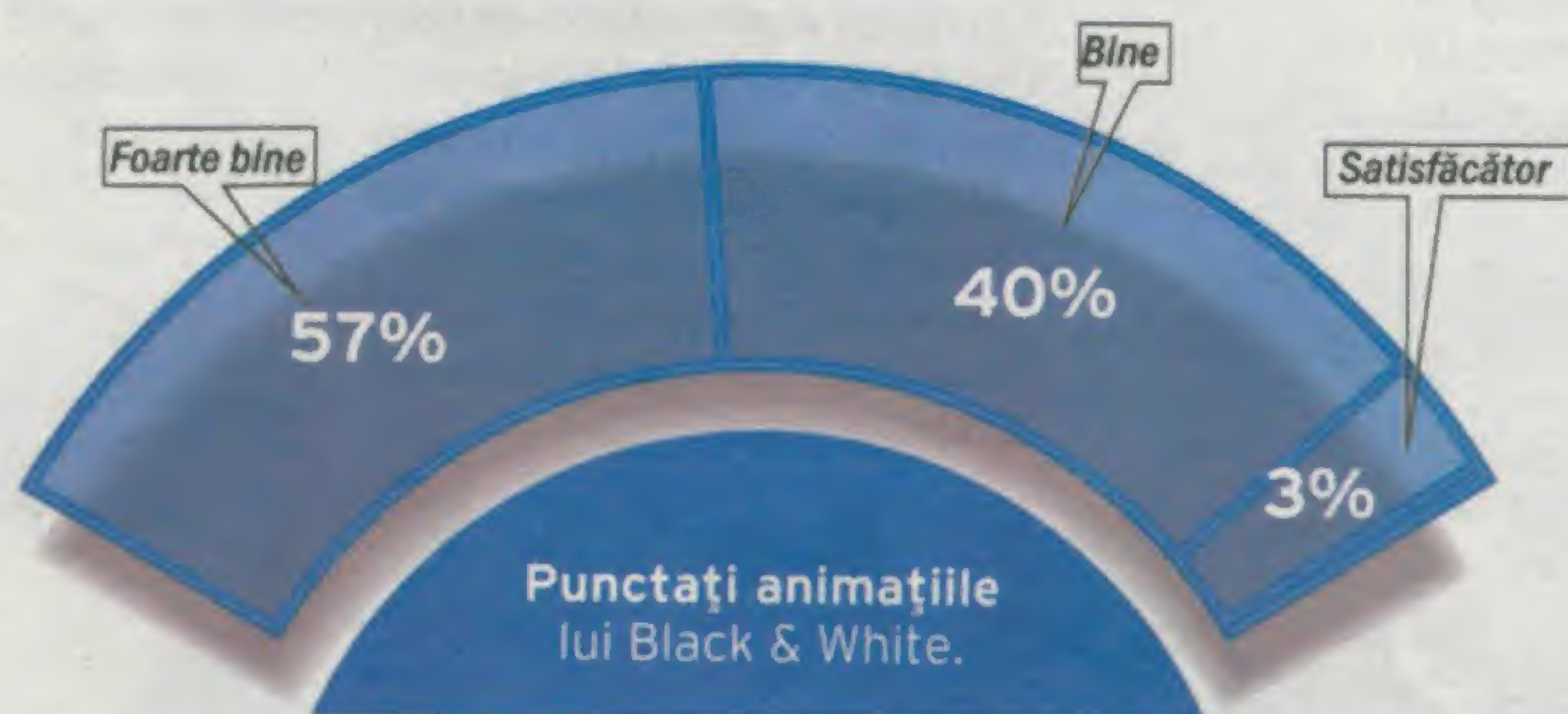
Tigru și maimuța își împart tronul celei mai îndrăgite creaturi din **Black&White** (câte 15 procente), urmați imediat de vacă. Leopardul și broasca țestoasă ating și ei procentaje cu două cifre. La urmă se situează calul și oaia.



**O FAPTĂ BUNĂ
PENTRU FIECARE ZI**
Conștiința bună
vă inspiră ponturi utile,
cum trebuie să
vă comportați ca
un creator bun.



Cel târziu în lumea 3, quest-urile devin cu adevărat dificile, pentru mulți chiar prea dificile. Majoritatea consideră însă gradul de dificultate ca fiind optim.



Cine nu a râs deja de maimuță și vaca bătaușă? Animațiile se numără printre highlight-uri.

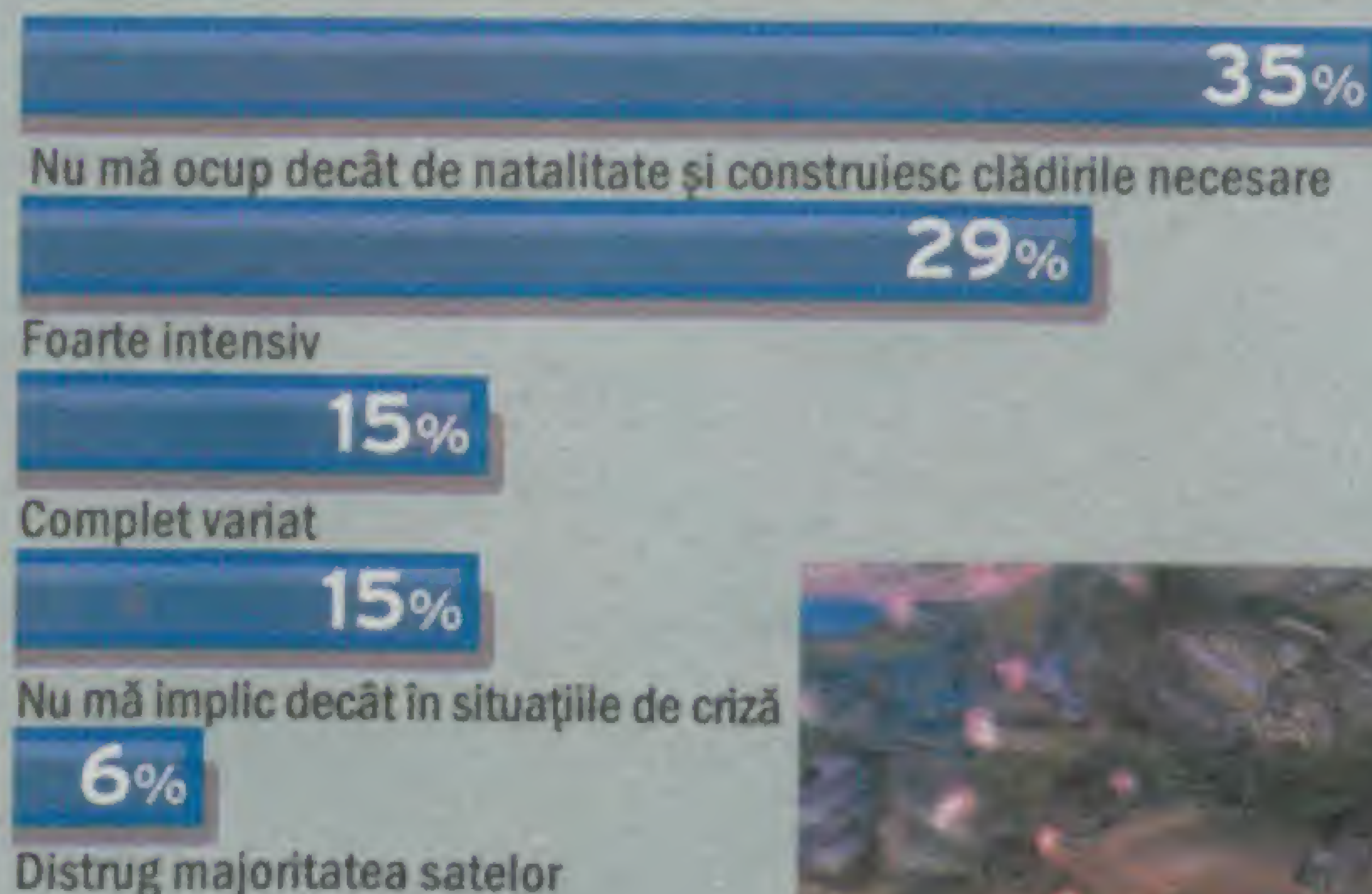
se datorează tutorialului, care nu se poate întrerupe, și campaniei prea scurte. Iar fiecare al treilea se plânge de gradul sporit de dificultate, mai ales după insula 3. Totuși, majoritatea consideră un punctaj de peste 90% ca fiind justificat; PC Games a plasat valoarea 92 în test. Pentru atmosferă, grafică, animații și speech nu s-au dat decât "foarte bine" și "bine". Notele pentru sunet, control și mod multiplayer tind mai degrabă spre "satisfăcător".

Între timp, majoritatea jucătorilor au văzut încheierea jocului și aproape fiecare (chiar dacă numai în situații de absolută nevoie) a frunzărit Soluțiile Complete, edițiile PC Games 3-4, 5/2001. Să mai joace încă o dată, poate cu o altă creatură? Sau de această dată ca un zeu deosebit de rău? Acest lucru îl intenționează 60 de procente din participanți. 35 de procente se dedică altor jocuri. Între timp, Lionhead pune pe Internet noi creaturi. Vor urma alte update-uri și bine înțeles patch-uri pentru înlăturarea impasurilor și problemelor tehnice. Și pe acestea le veți găsi, ca de fiecare dată, pe CD-ul PC Games.

CIPRIAN COROIANU
ANDREI RITOK-SCHOTSCH

Sate din Carpați?

Creatură, adversari, quest-uri... e mult de lucru.
Dar cât de intens se ocupă jucătorii de așezările lor?

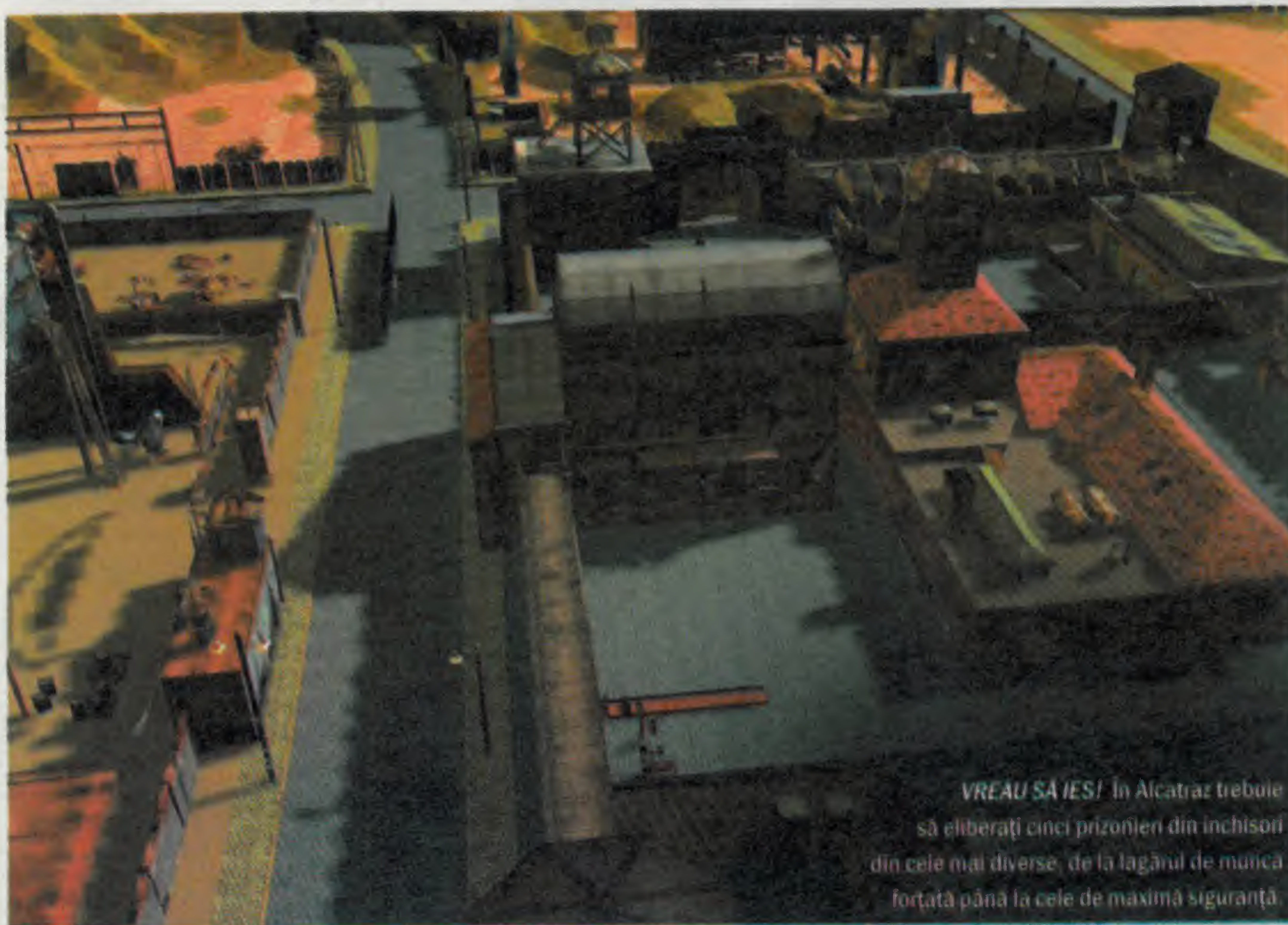


Feedback: Hardware



RAM mai ieftin decât niciodată, grafică GeForce3 de te îndrăgostești de ea, înclinație spre monitorul de 19". În lumea hardware-ului nu se stagnează niciodată. E timpul pentru un recensământ. În actualul nostru feedback vă întrebăm cu câți megahertzi vă lucrează procesorul sau dacă aveți curajul să vă montați singuri o placă de bază. Aflați din formularul de pe CD-ROM cum puteți participa și câștiga.

Escape from Alcatraz



VREAU SĂ IES! În Alcatraz trebuie să eliberați cinci prizonieri din închisori din cele mai diverse, de la lagănul de muncă forțată până la cele de maximă siguranță.

Când auzim de Alcatraz, ne gândim la San Francisco, la pușcăriași, la încercări de evadare eșuate și poate la Clint Eastwood.

Nimănui nu-i trece prin cap Ungaria și totuși **Escape from Alcatraz**, un promițător joc tactic, provine de la producătorii din Budapesta, Philos (**Imperium Galactica 2**). Spre deosebire de **Commandos 2** sau **Desperados**, ungurii se bazează pe nivele

redate complet în 3D, care se pot roti și acționa în zoom.

Nu este un simplu gag grafic, ci un element neapărat necesar, deoarece pentru a găsi cele circa trei posibilități de rezolvare a nivelului, peisajele trebuie cercetate cu multă atenție.

Producătorii țin să satisfacă așteptările jucătorilor, astfel una din soluții e directă, însă riscantă, în timp ce alta e minuțioasă, dar în schimb lipsită de pericole.

În fiecare misiune trebuie să eliberați câte cinci prizonieri cu aptitudini diferite, din închisori create cu multă fantezie, fără a fi descoperiți de paznici, turnători sau unități speciale. În timp ce un ex-soldat e bun pentru eliminarea adversarilor, artista mizează pe farmecul fizic și se poate deplasa cu mare discreție.

Producător Philos
Termen de apariție noiembrie 2001



Conquest: Frontier Wars

Jocul spațial de odinioară al lui Digital Anvil se va instala pe rafturile magazinelor de jocuri în septembrie, sub drapelul lui Ubi Soft. Pe baza unei versiuni beta foarte avansate, am reușit să ne convingem de atuurile sale. Chiar dacă grafica nu mai înseamnă mare lucru, jocul ar putea atrage fanii **Starcraft**.

Fever Pitch Studios | septembrie 2001



Add-on Settlers 4

La o vizită în redacție, Blue Byte ne-a prezentat pachetul suplimentar la **Settlers 4**. Înainte de toate, misiunile promit să fie foarte captivante. Producătorii vor implementa scenarii în nivele, pentru a declanșa evenimente deosebite. În plus, se livrează și un editor.

Blue Byte | a apărut



Flesh & Blood

In jocul de strategie **Flash & Blood**, scos de creatorii lui Mayday, luptați de partea templierilor sau a saracenilor în Europa și Arabia medievală. Nu veți trăi doar lupte RTS în grafică 3D, ci vă veți ocupa și de impozite și de construcția cetății.

Boris Games | 2002

COUNTDOWN

Jocuri de a căror apariție se bucură cel mai mult cititorii PC Games:

- 1 **Commandos 2**
RTS | septembrie 2001
- 2 **Anno 1503**
Strategie | septembrie 2001
- 3 **Warcraft 3**
RTS | februarie 2002
- 4 **Empire Earth**
RTS | septembrie 2001
- 5 **Age of Mythology**
RTS | mai 2002
- 6 **Homeworld 2**
RTS | februarie 2002
- 7 **Civilization 3**
Strategie | decembrie 2001
- 8 **Star Trek: Armada 2**
RTS | decembrie 2001
- 9 **Anstoss 4**
Footballmanager | februarie 2002
- 10 **Republic**
Strategie-Mix | aprilie 2002



Strategie-Highlights



CEL MAI CĂUTAT
Warcraft 3 a trezit cel mai mare interes. Jocul de strategie în 3 D va apărea însă abia în anul următor.

Grafica 3D își continuă marșul, însă acest progres nu trebuie să afecteze controlul în cazul jocurilor de strategie. Tot mai mulți producători încearcă să creeze **punți între vechi și nou.**

Nici o mișcare aiurea a camerei, nici un fel de acrobații de neînțeles ale mouse-ului. Și în jocurile de strategie, jucătorul trebuie să controleze în modul cel mai simplu și rapid comenzile pe care intenționează să le facă, asigurându-se de mișcări facile și în grafica 3D. Blizzard oferă o lecție cu **Warcraft 3**, joc în care, deși se construiește în niveluri tridimensionale, perspectiva camerei rămâne constant într-un unghi de vedere izometric, pentru a putea observa ce se petrece.

Warcraft 3 va intra în vânzare abia peste un an tocmai datorită perfecționismului celor de la Blizzard, care încearcă să găsească elementele optime. Mai bine așa decât să avem parte de o abundență de patch-uri după apariție.

E de admirat cât de bine se descurcă producătorii cu motoarele 3D, fiindcă multitudinea de detalii dintr-un **Age of Mythology** sau **Pyros Praetorians** nu trebuie să se ascundă în spatele unor clasice jocuri în 2D. O cale diferită a urmat **Conquest: Frontier Wars**, pe care mai întâi l-au vrut cei de la Microsoft și care între timp a aterizat la cei de la Ubi Soft. Producătorii de la Fever Pitch Studios au făcut uz de perspectiva camerei, astfel încât **Conquest** se joacă ca un foarte bun - dar fără succes - **Homeworld**.

În afara celor de la Ensembles **Star Wars: Galactic Battlegrounds**, lumi autentice în 2D se găsesc mai ales la jocurile de strategie și construcție. Sid Meier ne arată prin **Sim Golf** că nu cunoaște doar din auzite **Car Tycoon** și că acesta, chiar și fără o grafică spectaculară, își poate recruta fani dintre iubitorii de animale și manageri în egală măsură. Secretul învăluie deocamdată **Stronghold**, concurentul lui **Age of Kings**, joc care a atras atenția jurnaliștilor curioși la standul Take 2.

1. Age of Mythology

Până nu de mult, **Age of Mythology** era cunoscut sub numele de cod RTS 3. RTS înseamnă Real Time Strategy, iar cifra vrea să sublinieze că este vorba de al treilea Real Time Strategy al celor de la Ensemble Studios. **Age of Mythology** are un caracter istoric mai redus față de **Age of Empires**, însă are o patină mistică mai pronunțată. Și aici se vor desfășura pe monitor călăreți și arcași, însă ideea se bazează în principal pe figuri fantastice: dragoni, uriași, ciclopi și golemi, cărora li se adaugă zeități și figuri ilustre egiptene, grecești și ale țărilor nordice. RTS-ul a intrat în acțiune pentru prima dată la E3: programatorii s-au așezat la tastatură și au trimis în scenă primii golemi, care au spulberat pur și simplu unitățile adverse.

A putut fi admirat și puternicul engine grafic: imaginea poate fi răsucită și întoarsă într-un mod foarte cursiv, iar perspectiva rămâne totală, fără trecerea camerei în alt unghi. **Age of Mythology** elimină produsele concurente, precum **Empire Earth** și **Warcraft 3**, și este astfel highlight-ul acestui E3.

Producător: Ensemble Studios Termen: mai 2002



2. Empire Earth



Epicul RTS e aproape gata. Nu-i mai lipsește decât fine tuning-ul. Sute de unități sunt echilibrate astfel încât totul să funcționeze cât mai bine în sistemul multiplayer. Cel mai tare concurent e **Age of Mythology**, a cărui grafică e totuși mai finisată.

Producător: Stainless Steel Termen: septembrie 2001

3. Commandos 2



Desperados e bun și captivant, însă cine vede **Commandos 2** îl lasă baltă pe eroul revolverelor din jocul de tactică petrecut în Vestul Sălbatic, întrucât aici găsește o grafică mai cuceritoare, animații mai fine și un scenariu bogat în conflicte. Dacă totul merge bine, la sfârșitul lui septembrie vă veți apăra pe flancuri.

Producător: Pyro Studios Termen: septembrie 2001

4. Warcraft 3



Warcraft 1, împreună cu **Dune 2**, a deschis era Real Time Strategy. Aici nu controlați trei rase, ca în **Starcraft**, ci chiar patru: oameni, orci, nemorți și zâne ale nopții. Jocul strălucește în 3D, atâta doar că nu puteți modifica perspectiva.

Producător: Blizzard Termen: februarie 2002

5. Anno 1503



Când navele de război, turmurile de asediu și arcașii se pun pe treabă, piratilor nu le mai arde de răs. Urmasul lui **Anno 1602** extinde diversitatea unităților militare. Porțile, turmurile și zidurile protejează împotriva atacurilor. Se aud chiar și uneltele care lovesc în piatră.

Producător: Sunflowers Termen: septembrie 2001

6. Praetorians



Praetorians spune adio elementelor tipice din Real Time Strategy. Clădirea bazei și fluxul de resurse sunt pe planul al doilea, în prim-plan aflându-se controlul trupelor celor trei popoare (gali, romani și egipteni). Avem încredere în Pyro Studios și suntem convinși că alături de seducătoarea grafică 3D se maturizează un joc minunat.

Producător: Pyro Studios Termen: februarie 2002

7. Sims Ville



Ce iese dacă aruncăm în aceeași cratiță **The Sims** și **Sim City**? Ne-o demonstrează **Sims Ville**, în care clădiți pe o hartă completă în 3D și constatați ce efect are fiecare acțiune asupra lumii înconjurătoare și asupra figurilor. Un element cool: vă puteți importa simșii din programul original, ca să-i vedeți mai apoi în acțiune în **Sims Ville**.

Producător: EA Games Termen: ianuarie 2002

8. Battle Realms



Producătorul Ed Del Castillo a câștigat experiență în domeniul RTS cu **Command & Conquer**. Cel mai recent proiect al său pentru **Battle Realms** ține de domeniul fanteziei. Ca și în **Starcraft**, cei patru adversari trebuie să se diferențieze în mod clar. Grafica strălucește în 3D.

Producător: Liquid Ent. Termen: septembrie 2001

9. Republic - The Revolution



În Republica tridimensională se regăsesc elemente din **The Sims**, **Tropico** și alte jocuri. Încercați, din postura de șef de bandă, să avansați la funcția de președinte, putând face uz de o gamă variată de mijloace. Rămâne la liberă dumneavoastră alegere dacă, de exemplu, îi pocniți pe concurenți sau îi ucideți imediat.

Producător: Elixir Studios Termen: aprilie 2002

10. Sims Online



Varianta online a seriei pline de succes **The Sims** permite alter ego-ului dvs. să străbată un oraș ce va fi populat de mulți alți jucători. Veți face cunoștințe noi, aveți posibilitatea de flirt, ceartă sau chiar de căsătorie virtuală. Cine dorește poate chiar să-și clădească propria locuință și să-și invite prietenii.

Producător: Maxis Termen: ianuarie 2002



Age of Mythology

Regele a îmbătrânit. E adevărat, Age of Empires 2 încă mai conduce cu brațe puternice imperiul real time, însă **o dată cu Warcraft 3 și Empire Earth au apărut doi rivali tineri, care încearcă să preia puterea.** Age of Mythology vine să asigure urmașul la tron pentru Ensemble Studios.

A fost odată ca niciodată un studio de producție în Dallas, care părea că țese fir de aur din rândurile de programare. Cam în acest gen ar fi început povestea celor de la Ensemble Studios, dacă era să fie povestită de Frații Grimm.

Programatorii din Texas au lansat în întreaga lume peste opt milioane și jumătate de exemplare din seria RTS Age of Empires, reușind astfel să-și câștige o sumedenie de fani. Aceștia s-au simțit în al nouălea cer când, într-o dimineață însoțită de aprilie, pe homepage-ul producătorilor a apărut o imagine care-ți tăia răsuflarea - primul screenshot din Age of Mythology. Imaginea a mai dezvăluit două dintre cele mai importante noutăți: noul proiect al celor de la Ensemble folosește un fenomenal

motor grafic 3D și aduce în lumea lui Age of Empires magie și creaturi mitologice. PC Games s-a aflat printre primii dornici să arunce o privire asupra potențialului hit și care să stea de vorbă cu Ensemble Studios despre viitorul produs.

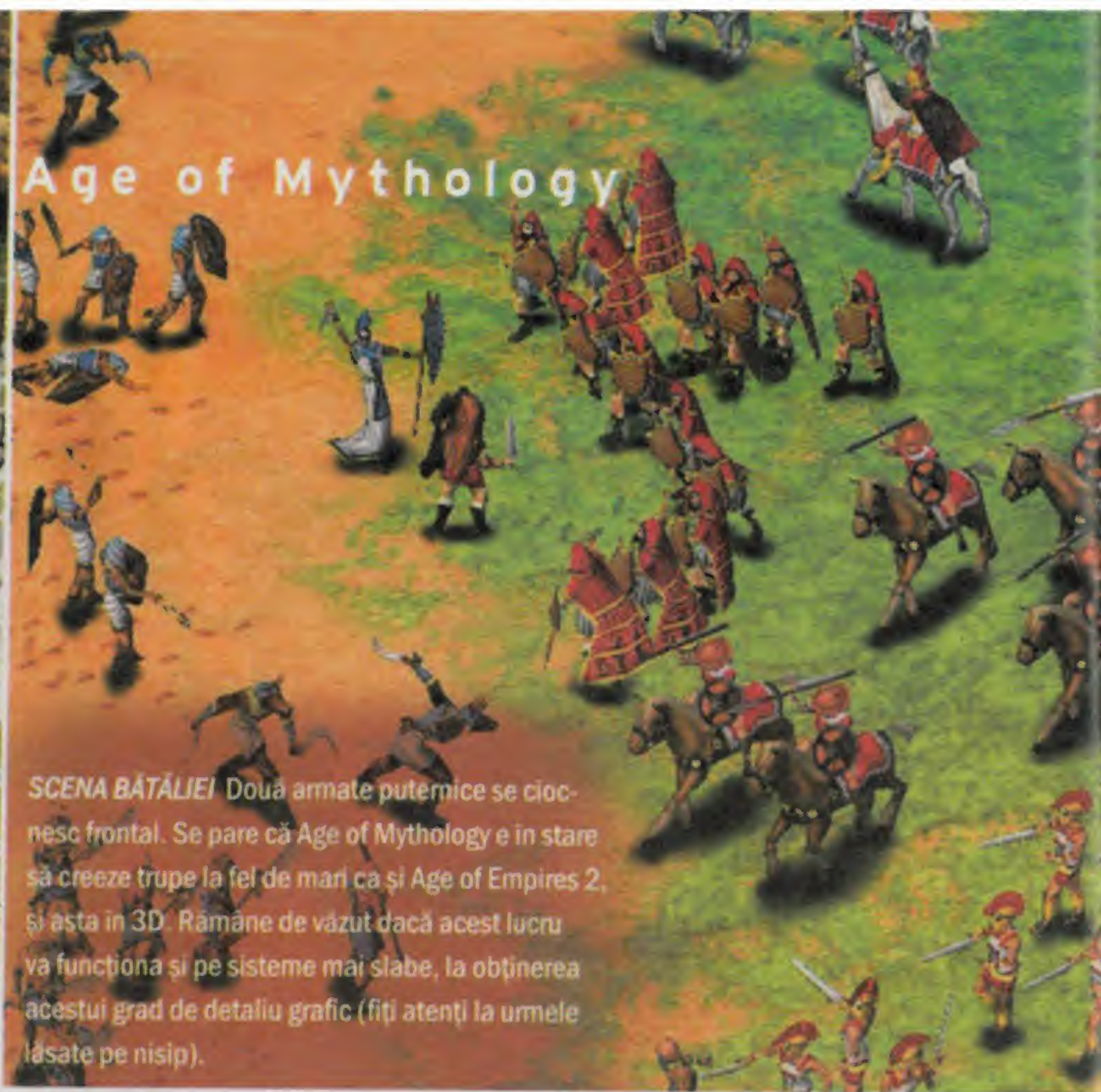
De ce în 3D? Întrebarea subînțeleasă și-a primit răspunsul înainte de a mai fi formulată, și tocmai de la Ian Fischer, designerul principal: „Când ne-am apucat de programare, tehnologia 3D era încă nouă și interesantă. Majoritatea celorlalți producători o foloseau fiindcă o găseau cool. Ne-am hotărât pentru cea de a treia dimensiune, fiindcă aceasta ne oferă noi posibilități atât din punct de vedere grafic, cât și din cel al jocului. Multe efecte pur și simplu nu le mai puteam realiza cu grafica 2D”. Și ce efecte! Nicăieri nu mai găsești acel look steril tipic.

Grafica lui Age of Mythology este atât de detaliată, încât la prima vedere e de necrezut că la baza piscurilor rotunjite, a valurilor spumoase sau a pădurilor dese stau poligoanele. Când însă Ian se apucă să învârtă roata mouse-ului, treci de la peisaje din cărți cu povestiri ilustrate până la un câmp pe care poți să-l apropii cu funcția zoom fără nici un fel de dificultate. Nu vă faceți griji, atunci când începeți să jucați nu veți avea nevoie de prea multă osteneală pentru controlul asupra jocului, promite Ian. „În majoritatea celorlaltor jocuri de strategie realizate în 3D, petreceți cel puțin 15 minute la începutul fiecăruia pentru a învăța controlul,

CONFRUNTARE PE MALUL RĂULUI

Grecii (sus) se află în fața unei confruntări cu egiptenii. În vreme ce trupele sunt în mare măsură înghițite de Nil, armata greacă se bazează pe unitățile speciale, cum ar fi golemi, minotauri și un ciclop.





SCENA BĂTĂLIEI Două armate puternice se ciocnesc frontal. Se pare că Age of Mythology e în stare să creeze trupe la fel de mari ca și Age of Empires 2, și asta în 3D. Rămâne de văzut dacă acest lucru va funcționa și pe sisteme mai slabe, la obținerea acestui grad de detaliu grafic (fiți atenți la urmele lăsate pe nisip).

TEREN ÎNGHEȚAT

Panorama se modifică în funcție de poporul ales. La vikingi domină peisajul rece, grecii locuiesc pe insule, iar egiptenilor le aparține deșertul.

ceea ce e un nonsens. La Age of Mythology, jucătorul nici nu va fi nevoit să-și modifice perspectiva, dacă nu va dori acest lucru." Într-adevăr, sistemul pare să funcționeze. Nici un munte, nici o clădire nu împiedică vizualizarea trupelor.

Din ce ne-a fost permis să constatăm, Age of Mythology se poate juca minunat, fără a fi nevoit să modifice perspectiva nici măcar o dată. Vizualizarea cu apropierea de cameră prin funcția zoom a fost introdusă de către producători cu alt scop: secvențele de film ale engine-ului jocului vor povesti story-ul printre și chiar direct în scenarii.

Cea de-a doua noutate importantă a avut un serios ecou în rândurile forurilor de fani: cu Age of Mythology, magia intră în universul Age. Pe lângă călăreții lăncieri și arcași, pe câmpul de bătaie se vor învârti în viitor centauri, ciclopi și alte creaturi. „De la Age of Empires 1 până la partea a doua au existat diferențe revoluționare. Am finisat multe lucruri, dar în principiu a fost același joc.

Acum vrem să creăm ceva cu adevărat nou", își motivează Ian incursiunea în lumea lui Age. Cei de la Ensemble Studios fac din nou apel la istorie: de data aceasta, jocurile principale sunt jucate cu

vechii greci, egipteni și vikingi, fiecare popor având propriile sale trupe, clădiri și zei. Zeul principal va influența soarta bătaiei.

La fiecare neam vă puteți alege unul din cei trei conducători ai lumii. Grecii îi venerază pe Zeus, pe frații săi, Hades și Poseidon, vikingii se supun lui Loki, Odin și Thor, iar egiptenii țin la Anubius, Ra și Osiris. Fiecare Dumnezeu deține forțe proprii și are, la rândul-i, slăbiciuni. De asemenea, posedă unități speciale și minuni.

Dacă, de exemplu, alegeți vikingii și vă supuneți lui Loki, arcașii dumneavoastră sunt mai buni în luptă și puteți vrăji giganți de gheață. Pe de altă parte, zeul grec al mărilor și oceanelor, Poseidon întărește unitățile marine și poate să înghită cu valuri uriașe popoarele adverse.

Forța zeiască și generarea minunilor (cutremure, fulgere sau râuri de lavă), care pot fi folosite împotriva

Nu vă faceți probleme în privința graficii 3D. Age of Mythology se va putea juca și fără camera mobilă, cel puțin așa promit producătorii.

adversarului, vor trebui însă dobândite. În postura de principe grec, vă trimiteți mai întâi supușii la un templu, unde aceștia trebuie să înalțe osanale și să se roage conștiincios. Vikingii, pe de altă parte, sunt nevoiți să intre în luptă pentru a avea parte de forța divină a zeului lor. Astfel se asociază și credința față de clasicele resurse, deja cunoscutul lemn și minereurile.

Față de cele două materii prime pământești, forța

cerească nu va mai depăși o anumită valoare maximă, după cum ne explică Ian: „Zei sunt din cale afară de puternici. Dacă n-am trasa o limită aici, un jucător mai «religios» ar rade adversarul de pe fața pământului în mai puțin de cinci minute, numai cu minuni". Pe parcursul unei partide se va putea face uz de asemenea mega-atacuri de două sau trei ori, dar nu mai mult.

Fiecare popor are un erou în rândurile sale, un luptător foarte puternic, care declanșează la comandă atacurile cerești. Dacă reușiți să învingeți acest personaj, tabăra adversă nu va mai putea cere ajutor ceresc, cel puțin o perioadă bună de timp, până când să apară un nou erou.

În ce privește numărul de minuni, după spusele lui Ian, echipa încă nu s-a hotărât: „Planificăm o jumătate de duzină, dar sub acest aspect se mai pot modifica unele lucruri. Cert e că nu vor exista numai catastrofe, ci și minuni, care să plaseze de exemplu un pod peste mare sau să faciliteze vânătoarea animalelor sălbatice".

La această proporție de magie, Ensemble are grijă ca Age of Mythology să nu devină un joc de strategie fantasy: „Nu vor exista orci și vrăjitori, care să arunce cu mingi

PUTEREA CEREASCĂ

Eroul egiptean roagă zeii să facă o minune. Iar acesta este ascultat, așa cum se poate vedea din unda strălucitoare venită de printre nori.



TEREN ABRUPT Pe malurile stâncoase sunt recunoscute în mod admirabil diferențele de înălțime datorită noului engine grafic 3D. E clar că topografia are efect asupra câmpului de bătaie al trupelor dumneavoastră.

SPLENDOARE PE NIL

În acest screenshot observați minunția apei transparente, grație engine-ului grafic 3D. Hipopotamii din partea de sus pot fi vânați de către țărani și prelucrați în hrană. Cu cât mai mult așteptați până să-i vânați, cu atât cantitatea de hrană pentru traista țăranului va fi mai mare.

de foc. Toate figurile și toți zeii se bazează pe adevărata mitologie a popoarelor respective". **Age of Mythology** se clădește pe forțe proprii, cunoscute însă și de predecesorii săi, cum ar fi sistemul de producție, luptele în timp real și unitățile ce stau într-un perfect echilibru. Va avea însă o cu totul altă atmosferă, prin pătrunderea în lumea mitologică, și astfel va aduce cu sine mai multă distracție. „Oamenii nu vor avea nici pe departe impresia că joacă **Age of Empires 3D**", promite Ian Fischer.

Acum, dacă e să-i vedem structura, **Age of Mythology** e mult mai subțire decât predecesorii. Nu numai numărul civilizațiilor a scăzut de la 13 la 9 (trei popoare a câte trei zei), ci și campaniile sunt mai reduse: pe tapet se mai află doar una singură, în care veți juca cu toate cele trei popoare.

Din alt punct de vedere, **Age of Mythology** oferă fanilor de strategie în timp real oportunități financiare. Astfel, campania pentru single player cu 40 de scenarii și cel puțin 50 de ore de joc va fi la fel de lungă cât cele

Age of Mythology se inspiră din miturile și legendele popoarelor din joc. Nu va fi un joc de strategie fantasy, cu orci, crai sau magicieni care să arunce prin aer cu mingi de foc.

patru războaie din **Age of Empires 2**. În plus, designerii vor să suplimenteze nivelele cu secvențe intermediare și cu un story atrăgător, despre care Ensemble nu a dorit până în prezent să divulge nici un cuvânt.

Cele nouă națiuni se vor diferenția cu mult mai mult între ele decât cele 13 cunoscute. În **Age 1** și **2** nu era decisiv modul în care jucătorul își alegea poporul. La **Age of Mythology**, fiecare popor își are propria cultură. Ardeți de nerăbdare să vă prezentăm un exemplu? O.K. Vă alegeți, de exemplu, vikingii care stau de

partea zeului Odin, astfel doi ticăloși vă vor clarifica despre teritoriul dușman.

Pe lângă noutățile de bază legate de grafică și de sistemul de joc, designerii jocului au îmbunătățit mult detaliile, care - veți recunoaște - sunt de admirat, mai ales dacă sunteți un fan al primelor două părți. Astfel, în modul multiplayer se pot înfrunta până la 16 strategii. E clar că și suprafața și mărimea arealului au crescut în mod corespunzător. Și pentru ca astfel de partide să nu se întindă la nesfârșit, programatorii au modificat sistemul trupelor. Acolo unde fiecare jucător dispunea de același număr de unități, pe viitor va conta mai mult ofensiva condusă de comandanți. Numărul trupelor aflate sub comandă va depinde în mod direct de suprafața teritoriului controlat. Dacă ați cucerit două treimi ale

PUTEREA ZEILOR

Eroul de pe Nil (mijlocul imaginii), aduce fulgere deasupra unui sat grecesc. Pentru a putea declanșa astfel de pedepse cerești, egiptenii trebuie să construiască un templu.

INVAZIE DE PE MARE

Feriboturi nordice și galere egiptene depun armatele pe uscat. Cine va învinge? Mistrețul nomad și Gigantul munților sunt luptători de temut, dar și Sfinxul este un adversar periculos. Spuma adusă de valuri pe plajă nu este desenată, ci e produsă de motorul grafic.

Age of Empires: Evoluția

Între operele celor de la Ensemble Studios și noul **Age of Mythology** au trecut mai bine de patru ani. Am rezumat pentru dvs. cele mai importante modificări și îmbunătățiri ale celor trei părți.



	Age of Empires 1	Age of Empires 2	Age of Mythology
Scenariu	Epoca de piatră până în antichitate	Evul mediu timpuriu până la cel târziu	Antichitate până la evul mediu timpuriu
Civilizații	12	13	9 (3x3)
Epoci	4	4	3
Misiuni	36 în patru campanii	24 în patru campanii	circa 40 într-o campanie
Unități, clădiri	circa 50	circa 100	nu se cunoaște
Resurse	4	4	4 plus credință
Formați	Nu	Da	Da
Intemperii, noapte și zi	Nu	Nu	Da
Grafică	2D, până la 1.024x768	2D, până la 1.280x1.024	3D, probabil 1.600x1.200
Multijucător	maximum 8 jucători	maximum 8 jucători	maximum 16 jucători
Perioada de dezvoltare	2 ani	2 ani	până în prezent 4 ani pentru engine, 2 ani pentru joc
Grafic: funcția zoom	Nu/nu	Nu/nu	Da/da
Editor pentru misiuni	Da	Da	Da

Concluzie:

Age of Empires 1 a reprezentat piatra de temelie pentru succesul avut de Ensembles. Acest RTS a combinat elemente clasice de strategie cu features din **Civilization**.

Age of Kings a finisat și a extins cunoscutul principiu de joc. Mai ales misiunile au fost mai incitante decât cele ale predecesorului. Și la doi ani după apariție se află încă foarte sus în topul PC Games.

Cea mai nouă operă a celor de la Ensembles, trimite forțele Age în cea de-a treia dimensiune. Nu doar grafica promite foarte mult, chiar și sistemul jocului deține prin zei și eroi o componentă nouă.

Urmașii

Age of Mythology nu e singurul pretendent la tronul RTS. Și Blizzard (**Warcraft 3**), Stainless Steel Studios (**Empire Earth**) și Pyro (**Commandos 2**) se numără printre potențialii moștenitori.



Titlu	Empire Earth	Warcraft 3	Praetorians
	<p>Producătorul Rick Goodman, a pus pe picioare Ensemble înainte de înființarea Stainless Steel Studios și a contribuit puternic la realizarea lui AOE. Noul său proiect pare la prima vedere un fel de variantă 3D a lui Age of Empires, pe când în realitate se pare că se îndreaptă mai degrabă în direcția clasicului Civilization. Aveți de condus aici un mic popor nomad din epoca de piatră până în secolul 23 și nu numai că va trebui să faceți față unor lupte, ci va trebui să vă evidențiați și pe plan economic și al cercetării.</p>	<p>Înainte de succesul deplin al celor de la Ensemble Studios, Blizzard (Warcraft) și cu Westwood (Command & Conquer) s-au aruncat într-o bătălie fierbinte. Lupta pentru coroana RTS. După excursia oferită de science fictionul Starcraft, oamenii din jurul lui Bill Roper se apucă să dezvolte vechea fantezie. Warcraft 3 se servește fără scrupule din genul RPG. În loc de armate uriașe, controlați acum mici trupe de eroi care-și îmbunătățesc skilurile pe parcursul misiunilor. Recrutați alte trupe din sate doar pentru sprijinul eroilor.</p>	<p>Cu toate că Pyro vorbește de vreo doi ani de producția sa Praetorians, despre acest joc se știu relativ puține lucruri. Ce e clar e faptul că, din punct de vedere al timpului real, în jocul de strategie acesta este tactic mai bine orientat decât la colegii concurenți. Ca în Shogun sau Dark Omen nu comandați trupe, ci formații. Preluati rolul unui general roman care - după căderea Imperatorului - luptă să ajungă la tron. Astfel duceți bătălii atât prin deșerturile Africii de Nord cât și pe giganticele plaje din Italia.</p>

Comentariu

Din punct de vedere grafic, **Empire Earth** e cel mai slab titlu. Nu e de mirare, căci apare cu mult mai repede decât concurenții săi. Din punctul de vedere al jocului, programul complex al lui Rick Goodman se îndreaptă către generalii cei mai duri ai timpului real. Pentru unii dintre fani ar putea deveni „adevăratul” Age of Empires 3.

Blizzard conducea multă vreme genul RTS cu **Starcraft**. **Warcraft 3** s-ar putea să ia aripi dacă producătorilor le va reuși combinația dintre jocul RPG și strategie. În mod special generalii de tip multiplayer pot să se gândească deja la episodul al treilea Orkul-Saga.

Chiar dacă unitățile nu țin pasul cu cele din **Age of Mythology**, **Praetorians** arată teribil de bine. Faptul că Pyro are niște tacticieni profesioniști e cunoscut deja de la **Commandos**. **Praetorians** e un pretendent serios în cursa pentru titlul genului.

Termen de apariție
Producător

septembrie 2001
Stainless Steel

finele lui 2001
Blizzard

primăvara 2002
Pyro Studios

Cele trei națiuni

La început pare că trei popoare sunt puține, dacă e să le compari cu cele 13 care luptau pentru resurse în Age of Empires 2. În cele ce urmează vă arătăm cum aceste trei popoare se deosebesc unul de celălalt.

Grecii



Pe mare e greu să-i bați. Galerele lor domină apele. Astfel e cel mai bine să-l alegeți pe Poseidon care aduce navelor bonusuri. Și pentru ca să aibă parte de ajutorul zeului mărilor, al lui Zeus sau Hades, grecii trebuie să se roage în temple.

Vikingii



Nomazii sunt luptători înăscuți. În mod corespunzător ei nu-și prea pierd vremea cu rugăciunile, căci cine vrea să aibă parte de ajutorul lui Odin, Thor sau Loki trebuie să-și arate măiestria în luptă. Atunci forțele cerești se revanșează cu trupe suplimentare.

Egiptenii



Egiptenii sunt economiștii din Age of Mythology. Au venituri mari și împrăștie cu aur în jurul lor. Acesta poate fi investit în minunate temple închinat lui Anubius, Ra și Osiris. Cu cât mai multe sunt templele, cu atât mai mult zeii își întorc privirea spre popor.

Unități tipice



Eroul grec poartă drapelul cu coiful Hoplit.



Soldații nordici intră în luptă purtați de ciocanul lui Thor.



Scarabeul e animalul ce-i poartă pe eroi în luptă.



Cavaleria greacă are în rândurile sale și centauri.



Un mistreț cam neobișnuit chiar și pentru vikingi.



Călăreții de pe Nil au ales cămilele.



Ciclopilor le place clima mediteraneană.



Loki, zeul gigantilor îl aduce pe puternicul infanterist.



Sfinxul: aici drept unitate specială egipteană.



Infanterist clasic cu sabie scurtă și scut rotund.



Să ghicim: războinicii nomazi au cumva coarne?



Acest soldat își cară propria cutie de prim ajutor.



Autenticul minotaur nu mai are nevoie de barda războinicului.



Gigantul gheturilor, o specialitate de-a dreptul cool pentru unitățile vikingilor.



Creaturile zeului Anubius luptă cu secera.

„Nu doream să ne pierdem fanii”

Ian Fischer, designer la **Age of Mythology**, ne-a oferit un interviu exclusiv.



Ian Fischer, Lead-Designer la Age of Mythology

PC Games: Ian, cum ai ajuns la zeii și la figurile legendare antice?

Ian Fischer: La început am știut doar că avem nevoie de un scenariu nou. În discuție erau diferite amplasamente: cel de-al doilea război mondial, chiar science-fiction. În final ne-am hotărât pentru mituri, fiindcă acestea conțin teme cunoscute și fiindcă ne permit să introducem chestiuni noi în joc, care nu erau posibile într-un scenariu istoric. Fiți însă liniștiți, **Age of Mythology** nu se va abate din drumul deja cunoscut.

PC Games: Înseamnă că se joacă la fel ca și predecesorul, **Age of Kings**?

Ian Fischer: Elementele magice oferă jocului componente noi, dar cu toate acestea rămâne un titlu „Age”. Ceea ce înseamnă că oamenii vor regăsi elementele cunoscute, cum sunt construirea satelor și bătăliile în timp real.

Dacă am modifica aceste lucruri, ne-am pierde fanii.

PC Games: Unii fani nu prea agreează „magicul” Age. Va exista de fapt un real **Age of Empires 3**?

Ian Fischer: Problema rămâne deschisă. Ne vom hotărî mai târziu. În orice caz, nu se vede nici un „3” în titlul **Age of Mythology**.

PC Games: Dacă e să privim puțin în spatele cortinei, ce joacă designerii cu cea mai mare plăcere? Și ce vă face la Ensemble Studios cea mai mare bucurie?

Ian Fischer: Ne bucurăm cu toții tare mult de **Warcraft 3**. E clar că din când în când aruncăm un ochi asupra concurenței; de altfel, suntem jucători înrăiți. Pe vremuri ne plăceau **Warlords: Battlecry** și **Kohan**. Ambele au fost foarte inovative în unele privințe.

hărții, finalul misiunii e aproape hotărât. Alegeți adversarul și veți fi bucuroși să constatați că AI-ul a fost remediat.

„Am investit foarte mult timp pentru a ne convinge că adversarul care va fi computerul se va comporta ca și unul uman, cu toate avantajele și dezavantajele implicate, spune Ian.

Controlul nu s-a modificat semnificativ, întrucât tocmai acesta a fost unul din highlight-urile lui **Age of Empires 2**.

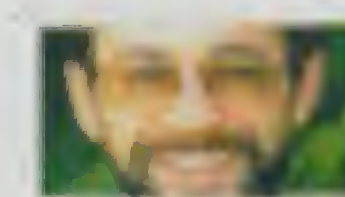
Am adus în mod excepțional un

specialist pentru interfață. Iar opinia acestuia, după câteva partide, a fost: «De ce să modificați ceva ce e deja perfect?»

Ne-am străduit să păstrăm condițiile de vizibilitate cât mai simple și totodată să aducem jucătorilor profesioniști mai multe posibilități, și anume prin comenzi scurte.”

Strategii cu experiență își pot edita propriile scenarii și câmpuri de luptă. Oricum, e unul din acele feature care asigură până azi suportul din partea fanilor. Mai rămâne întrebarea termenului de apariție. „Well, when it's done...”, zâmbește Ian. Dar, la modul serios, în 2002 va apărea sigur”. O.K., mai sunt doar 365 de posibilități.

BOGDAN GAVRA



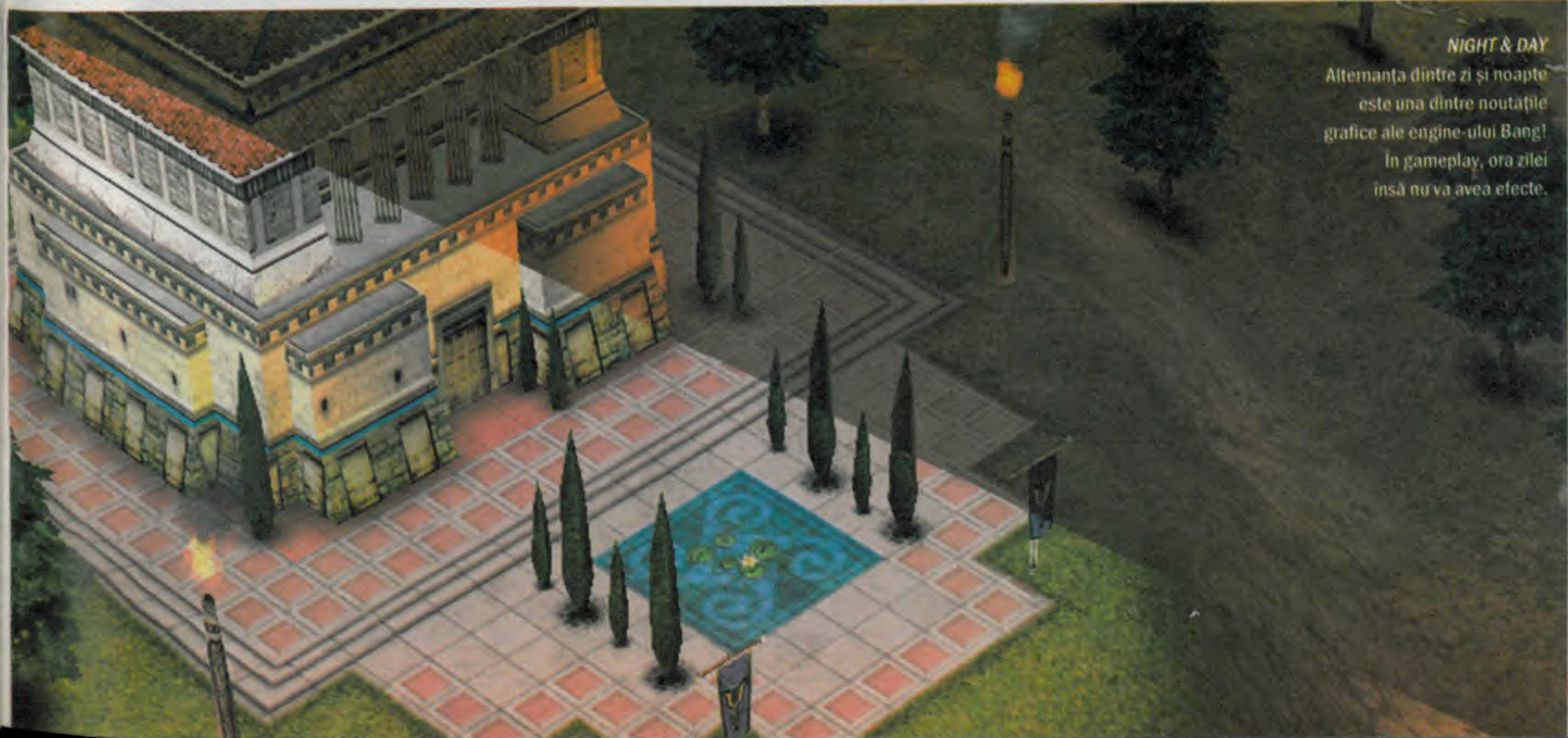
PRIMA IMPRESIE

Lucrurile încep să se complice în domeniul RTS-ului. După **Warcraft 3**, pe care-l așteptăm din mileniul trecut și **Empire Earth**, iată că ni se propune **Age of Mythology**. Cu minunata sa lume a legendelor și grafica fascinantă consider că este un adevărat candidat la mult râvnitul tron al RTS-ului.

CIPRIAN COROIANU

Producător Ensemble Studios

Termen 2002



NIGHT & DAY

Alternanța dintre zi și noapte este una dintre noutățile grafice ale engine-ului Bang! În gameplay, ora zilei însă nu va avea efecte.



Battle Realms



Orez în loc de tiberium,
tactică în loc de Tank Rush.
În noul său joc, Ed Del Castillo
**asociază calitatea cu
caracteristici interesante.**

Numeroasele îmbunătățiri, devieri de la standard și împrumuturi inteligente din alte titluri fac din **Battle Realms** un concurent pe care **Warcraft 3** îl poate lua în serios. Jocul de strategie în timp real, care se desfășoară într-un imperiu al fanteziei, este dezvoltat în 3D. Ca de obicei, vă construiți baza, culegeți minereuri, dezvoltați trupe și apoi vă bateți cu adversarii. Există însă câteva noutăți decisive, acestea începând la sistemul de resurse al unei lumi foarte viu create. Locuitorii sunt bunul cel mai de preț pe care îl aveți în posesie, iar cu timpul îi puteți pregăti și antrena pentru unitățile de luptă, specializându-i în



PERICULOS

Deoarece trupele
incetinesc vizibil
atunci când trec prin
râu, acesta este un loc
ideal pentru a le opri.

cazărmi și tabere de antrenament adecvate. Trupele nu vor fi produse într-o clădire, pe bandă rulantă. Dacă doriți să aveți în armatele dumneavoastră și călăreți, veți fi nevoit să prindeți cai sălbatici, pe care îi îmblânziți și-i adăpostiți în grajduri.

Alternativ, animalele ajută la transportul greutăților mai mari. Concret, e vorba de orez și apă. Acest din urmă prețios lichid nu va fi folosit doar pentru pregătirea unităților de luptă, ci va fi necesar pentru stingerea incendiilor și la irigarea orezului.

Cu ocazia prezentării noului său titlu, Ed Del Castillo, unul dintre părinții lui **Command & Conquer** și designer-șef la **Battle Realms**, a ținut să precizeze că peisa-

Pentru fiecare figură detaliată în parte, au fost concepute diverse animații de atac și de apărare. Luptele sunt astfel mai incitante.

jul joacă un rol foarte important în lupte.

Faptul că diferențele de peisaj influențează succesul sau insuccesul în luptă a fost foarte des invocat de producători, iar acest lucru e confirmat de **Battle Realms**. Pentru demonstrație, au fost luați trei arcași de valoare egală, care au fost dispuși pe un deal, iar apoi la poalele acestuia, într-o trecătoare, lupta demarând în același timp. În decurs de câteva momente, trupele din trecătoare au fost învinse, pe când cele de pe coama dealului au suferit numai câteva zgârieturi.

Deoarece fiecare trupă se regenerează până la un anumit punct, locurile tactice importante pot fi apărate în acest mod.

Energia vieții o asigură unitățile medicale ale celor patru adversari. În funcție de teren, unitățile au o viteză de mișcare diferită. Terenul greoi sau cățărutul pe un pisc de munte fac ca armata să fie înceată și foarte vulnerabilă.

Perspectiva este de asemenea

condiționată de peisaj. Pădurile, de pildă, sunt avantajoase mai ales pentru a ascunde unitățile și pentru apropierea discretă de adversar. Un ultim exemplu pentru influența peisajului: pe hartă se află frecvent bolovani, care pot fi mișcați, împinși asupra adversarului sau asupra clădirilor acestuia.

Battle Realms oferă 50 de tipuri de trupe, pe care de cele mai multe ori le puteți dota în diferite moduri. Arcașii au posibilitatea expedierii unui Fog of War, sau pot să dea foc clădirilor, lansând săgeți aprinse. Atacurile normale se încheie fără efect.

Așa-numiții Zen Master sau pur și simplu eroii sunt cei care alcătuiesc contingentul unităților speciale. Aceștia posedă capacități deosebite, care cresc puterea de luptă a trupelor sau bolborosesc tot soiul de vrăji. Unul dintre acești eroi este Kenji, care apare ca protagonist al ambelor campanii. Cele 18 misiuni sunt legate printr-un storyline plin de intrigi, ca și prin caracterele eroilor.

Din punct de vedere grafic, câmpurile de bătălie sunt remarcabile. Pentru fiecare figură detaliată în parte, au fost concepute diverse animații de atac și de apărare, astfel încât șarmul să fie de fiecare dată altfel. Luptătorii cu sabia, de exemplu, împung, taie, sar sau atacă din întoarcere.

În special sistemul de luptă îi face pe producători foarte mândri de opera lor. Pentru a ocoli problematicul Tank Rush, unităților li s-au atribuit puteri și slăbiciuni diverse în fața diferitelor tipuri de adversari. În mare, acest lucru funcționează la modul clasic piatră - foarfecă - hârtie, astfel că, dacă găsim amestecul ideal de trupe, succesul e garantat. Sperăm ca și în practică aceste lucruri să strălucească la fel de mult ca și în teorie.

ANDREI RITOK - SCHOTSCH



PRIMA IMPRESIE

Dacă luptele sunt atât de incitante cât să-l facă pe jucător să avanseze tactic, așa cum a fost prezentat în descriere, Battle Realms ar trebui să-și găsească mulți fani. Din punct de vedere tehnic, nu e nimic de observat.

GEORG VALTIN

Producător..... Liquid Entertainment
Termen octombrie 2001

PERICOL DE FOC

Dacă construiți casele prea apropiate, una incendiată le va aprinde și pe cele din jur.



CURAJOS

Atacurile în câmp deschis trebuie evitate. Folosiți-vă mai bine de păduri și munți, căci e mai avantajos.



A MERS PROST Trupele adverse ne distrug baza. Luptătorii cu sabia au venit prea târziu.



Praetorians



IMPERIUL TRUPELOR

Romanii în vâltoarea
bătăliei: formațiile de atac
variate ajută mult în luptă.

CHESTIUNE DE PERSPECTIVĂ

Puteți roti imaginea
după dorință,
însă nu e necesar
să faceți uz
de funcția zoom.
În această imagine
se pot vedea galii.

Din Egiptul acoperit de praful
timpului, până în Imperiul
Roman: **pretorienii aduc gali,
romani și egipteni
pe un câmp de bătălie istoric.**



TACTIC

Egiptenii atacă
o cetate adversă.
Unitățile
de pe zidul cetății
profită de un
bonus de atac.

Strategie în timp real, dar
de un fel deosebit. Prin
Praetorians, cei de la Pyro
Studios au realizat un joc tactic, ce
se petrece în Antichitate și renunță
la tipicele condimente ale genului.
Practic, asta înseamnă că lipsește
calea cea lungă de consolidare a ba-
zei proprii, iar în prim-plan se află
controlul trupelor și tactica. Înce-
peți cu un număr fix de unități; su-
plimentarea acestora e rară. Cine
capturează soldați adversi poate
să-i facă sclavi, dar în afara acestora
puteți recruta soldați rătașiți. Acestea
sunt singurele posibilități de a vă
întări armata proprie. Bătă-
liile sunt pe cât de dure, pe atât de
realiste: când trupele se întâlnesc
frontal, nu apare nici un preot în
umbră care să vindece rănile. Figu-
rinele sclipesc doar prin simpla
prezență, iar jucătorul controlează
în principal luptătorii cu sabia, ar-
cașii și lăncierii.

Cheia victoriei o constituie for-
mația de luptă adecvată. Prin

apăsarea unei singure taste, luptă-
torii de aproape se acoperă cu scu-
turile, pentru a se apăra de săgețile
care șuieră prin aer. Se întărește
importanța controlului asupra tru-
pelor, fiindcă întreaga hartă e vizi-
bilă de la început, putându-se ast-
fel observa unde se află adversarul
și ce are de gând.

Noaptea, vizibilitatea e mult di-
minuată, iar figurile se mișcă mult
mai încet. Cine poartă în mâini
torțe se poate deplasa mai repede,
însă manevra prezintă dezavantajul
că adversarul vede fiecare mișcare și
poate pregăti capcane-surpriză.



PRIMA IMPRESIE

Praetorians se ridică puțin peste ni-
velul genului, grație tacticii de joc și
graficii 3D finisate. Mă bucur înde-
sebi pentru incitantele partide multi-
player.

THOMAS WEISS

Producător Pyro Studios
Termen februarie 2002

ONLINE-GAME



The Sims Online



ETERNA FEMEIE

Sunt permise diverse acțiuni de flirt, cum ar fi sărutul de la distanță, îndreptat asupra sexului opus sau chiar asupra membrilor aceluiasi sex.

CINE NU RISCĂ NU CÂȘTIGĂ

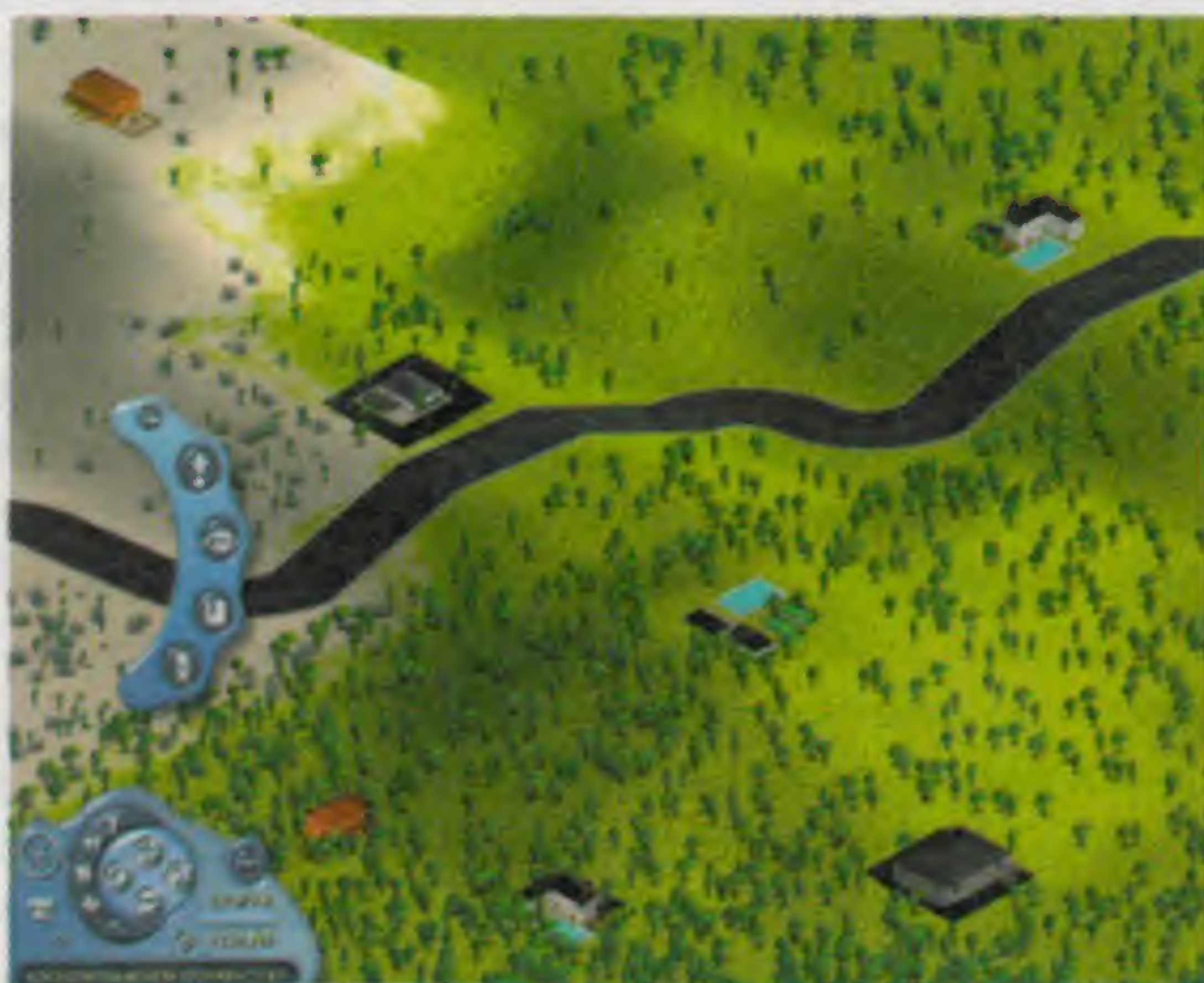
Cazinoul e calea cea mai rapidă de a face bani.

Evadare din viața de zi cu zi?

The Sims Online

vă permite acest lucru.

Vă controlați **personajul dorit** prin viața virtuală.



CHINUL ALEGERII

De pe o hartă vă alegeți clădirea în care doriți să intrați.

Nici un fel de apogeu, nici un fel de continuare. **The Sims Online** e o simulare a vieții fără time out. La început creați un personaj ale cărui caracteristici le luați ca dintr-un joc de cuburi: gras sau slab, negru sau alb. Și acestea ar fi doar caracteristicile de bază. Vă alegeți expresia feței, frizura și interesele. Cele din urmă ajută la găsirea de prieteni în lumea virtuală. Sunteți interesat de istorie? Acționați filtrul și veți găsi numaidecât și alții care au aceleași interese.

Ceea ce pare la prima privire o platformă de chat finisată, la o privire mai atentă e altceva. Dacă sunt bani, ridicați o casă din temelie. Cine are instinct social mai dezvoltat construiește hoteluri, baruri sau chiar borduri. Pentru câștigarea banilor stau la dispoziție jocurile de noroc, iar cei care n-au chef de riscuri pot să-și vadă de îndelungata muncă cinstită, care adesea reclamă efort în echipă. De exemplu, e nevoie de trei persoane pentru controlarea unei anumite mașinării.

În funcție de cât de bine nimeriți

un ambient, veți găsi tot soiul de figuri care vor trece pragul spațiului dumneavoastră și, după dorință, vor trebui să plătească și taxa de intrare.

În momentul în care sunteți împreună cu cineva, capacitățile diferite vor ajuta în mare măsură la exprimarea sentimentelor: caracterul dumneavoastră plânge, râde, dansează sau comite lucruri care în mod normal se petrec în spatele ușii închise de la baie. Din fericire, efectele olfactive sunt o chestiune de viitor.

BOGDAN GAVRA



PRIMA IMPRESIE

The Sims Online nu e un add-on sau o continuare. E un joc care deschide noi perspective pentru creatorii de familii virtuale. Vom avea ocazia de a încerca tot ceea ce viața de zi cu zi nu ne permite: să aruncăm cu bani la cazino sau să deschidem cafenele virtuale, organizând întâlniri amoroase la fel de virtuale.

ERDEI JĂCINT

Producător Maxis
Termen..... ianuarie 2002



Sigma:

The Adventures of Rex Chance

Iată un alt fel de RTS provenit de la creatorii lui Homeworld. **Creați unități deosebite** prin încrucișarea diferitelor specii de animale.

KAPUT Clădirea adversarului destinată creării unităților marine se distruge cu atacuri precise de la distanță.

MIXAJ COOL Numai creativitatea vă poate condiționa varietatea unităților. Aici vedeți un vultur cu coadă de castor.

Pentru a învinge un super-răufăcător scelerat, în **Sigma: The Adventures of Rex Chance** veți bate căi neobișnuite. Din cele 50 de specii de animale date, vă configurați prin încrucișări propria armată, fiind astfel posibile mai bine de 1.000 de unități. Evenimentele se petrec în anii 30' și cuprind în modul single player 15 misiuni pe 14 insule. Diferitele locații și zone climatice (zona arctică, deșert, tropice etc.) decid asupra specii-

lor pe care le puteți utiliza pentru încrucișări. Înainte de primele încercări de creștere, trebuie să vă capturați exemplarele. Toate animalele dispun de trăsături diferite ținând de forță și rezistență, dar își au și limitele, de bună seamă. Prin natura lor, elefanții sunt dotați cu multe puncte de viață, însă nu sunt mai agili ca un bulldozer. Girafele au o rază mare de vizibilitate, dar nu pot face mare lucru împotriva unităților mici de sol. Diferitele condiții climatice



ESCADRILĂ DE MUTANȚI
Tregerile dintre organele
diferitelor specii sunt reușite
de cele mai multe ori.



TACTIC Am pândit inamicul
din vale și îl bombardăm
cu pietre, în timp ce se apropie
unitățile aeriene pentru sprijin.



RTS 3D

Avanpremieră



VIZIBILITATE

După cum se
cuvine în cazul
unui RTS, toate
comenzile importan-
te pot fi introduse
prin hotkey-uri
sau meniuri.

**CONCEDIU PE
INSULĂ**

Pe o insulă-deșert,
unități cum sunt
cămila și cobra
își ating cea mai
mare eficiență.

decid și ele eficiența unităților. În timp ce un crocodil-urs polar nu prea se descurcă în deșert, o cămilă-cobra primește diferite bonusuri, de exemplu mai multă rezistență și puncte de viață.

Capacitățile speciale ale diferitelor specii îi conferă jocului un grad ridicat de profunzime tactică. Cobrele otrăvesc adversarii, gorilele aruncă cu pietre, șobolanii slăbesc adversari prin epidemii, țiparii sunt adevărate electroșocuri vii, sconeșii elimină din competiție armate întregi, printr-un atac olfactiv. Unele specii însă sunt imune la aceste agresiuni, astfel că va trebui să vă gândiți bine de fiecare dată ce trupe trimiteți în bătălie. Un rol hotărâtor în acest sens îl are și exploatarea caracteristicilor peisajelor. Dacă insula e presărată cu lacuri, e indicată încrucișarea dintre păsări și pești, să zicem vultur și țipar. Astfel, puteți zbura de la un lac la altul și puteți lansa atacuri-surpriză din apă, căci puteți rămâne veșnic sub valuri, grație branhiilor. După cum vă imaginați, cu ceva fantezie puteți crește nenumărate unități aeriene, de sol și

de apă și diferite forme corcice. Astfel, atât cei pasionați de biologie, cât și strategii hardcore sunt pe deplin satisfăcuți.

În Sigma va exista și un fel de arbore tehnologic, care stabilește cât de detaliat puteți încrucișa speciile între ele. Dacă la început nu sunt permise decât exemplarele compuse din câte o jumătate a două

**Aptitudinile speciale, ca atacurile
cu venin sau curent electric
ale diferitelor specii, conferă
jocului Sigma un grad ridicat
de profunzime tactică.**

specii, mai târziu se pot schimba organele dorite în parte. Capul unui rinocer pe corpul unui ghepard, clești de homar ca membre superioare la gorilă sau un șobolan cu ghimpe de scorpion? Ne putem închipui multe combinații, însă de fiecare dată nu pot fi folosite decât două specii de animale. Din punct de vedere grafic, deși designerii au realizat metamorfoza fină între diferitele organe ale animalelor, combinațiile trăsnete au uneori o prezentare destul de curioasă. Acest lucru nu va constitui o problemă; Sigma nu ridică pretenția de a fi realist, ci ține în primul rând să distreze.

Elementul de construcție tipic genului e foarte redus în Sigma, și așa și trebuie. Doar la început

ridicați câte o clădire pentru crearea trupelor de sol, aeriene și marine.

Energia necesară realizării trupelor e generată de centrale, pe care le plasați tot la început în baze. Apoi vă veți putea concentra în totalitate asupra cercetării insulei și luptelor. Acestea se află în prim-plan și în modul multiplayer, mai ales că deja la începutul jocului vă stau la dispoziție pentru încrucișări toate speciile de animale. Practic, fiecare bătălie va fi diferită, deoarece nici jucătorii, nici adversarul PC nu prea au limite la crearea tipurilor noi de trupe. În acest mod, motivația se garantează pe termen lung.



PRIMA IMPRESIE

Puțină construcție, multă luptă, și toate acestea cu unități trăsnete, pe care le pot crea de unul singur. Sigma aduce o mult așteptată diversitate în monotonia pe care ne-a oferit-o genul în ultimul timp.

GEORG VALTIN

Producător..... Relic Entertainment
Termen februarie 2002



Star Wars: Galactic Battlegrounds



BATTLE FOR NABOO

În misiunile single player veți participa direct la renumitele bătălii din filmele Star Wars.



VRAJA FOCULUI

Efectele impresi-
nante ale armelor
și exploziilor
subliniază
ferocitatea luptelor.

Universul lui George Lucas,
tehnologia de la creatorii
lui Age of Empires:
Lucas Arts pune în scenă un
Star Wars în timp real.

CUNOȘTINȚE VECHI

Suprafața
utilizatorului a fost
practic preluată
de la Age of Empires.



Contrar unor jocuri ca Empire Earth sau Age of Mythology, Galactic Battlegrounds se bazează pe tehnologia convențională 2D, care nu este o creație proprie, ci se folosește de engine-ul lui Age of Empires.

Ca strateg al spațiului cosmic preluați comanda asupra uneia din cele șase fracțiuni și vă ocupați de construcția bazei, cercetare și luptă. Campaniile cuprind toate cele patru episoade Star Wars: veți intra în bătălie atât pentru Imperiu, cât și de partea rebelilor sau poporul naboo.

Încă nu se cunosc detalii despre cum se potrivește story-ul lui Galactic Battleground cu povestea Star Wars. Episode 2 și 3 trebuie „săltate”.

Încă se lucrează la unități și clădiri: în joc veți putea produce peste 300 de vehicule și clădiri din toate cele patru episoade ale seriei.

Oferta se întinde de la vânători

spațiali ca X-Wing și imenșii ambulatorii imperiali, până la droizii Federației Comerciale. Elementele centrale ale jocului sunt bineînțeles campaniile ample, în care luptați de partea pozitivă a Forței, sau vă aliați cu puterile părții negative și le arătați lui Obi-Wan și confrăților săi cum este să fii rău.

Pe lângă acestea, cei mai creativi pot realiza în editorul de nivele misiuni noi, în care vor lupta în rețea cooperativ sau unul împotriva celuilalt.



PRIMA IMPRESIE

Asta au așteptat strategii RTS mani-
aci de Star Wars: combinația dintre
reusita (dar în comparație cu Age of
Mythology îmbătrânita) tehnologie
și scenariul din Războiul Stelelor ne
amenință cu un hit! CIPRIAN COROIANU

Producător Lucas Arts
Termen decembrie 2001

Call of Cthulhu

Vești bune pentru fanii lui H.P. Lovecraft. Pe lângă *Alone in the Dark 4*, *Call of Cthulhu* e un alt joc pe cale de finalizare, care se bazează pe lumile de coșmar ale autorului american de horror. Aici veți avea rolul unui detectiv privat care investighează o crimă în America anilor '20.

Dați astfel de firul unei secte diabolice, care vrea să readucă pe pământ demonii Cthulhu. Ca și în *Undying*, în acest ego-shooter veți folosi arme de foc

clasice, flinte vechi sau revolve, ba chiar și atacul magic împotriva hoardelor întinericului.

Pe lângă sănătatea corporală a personajului, un rol important îl joacă aici și sănătatea sa mentală.

De exemplu, dacă stați prea mult în jurul unor demoni puternici, încet-încet vă veți pierde mințile, ceea ce va avea influență atât asupra percepției dumneavoastră, cât și asupra mediului înconjurător.

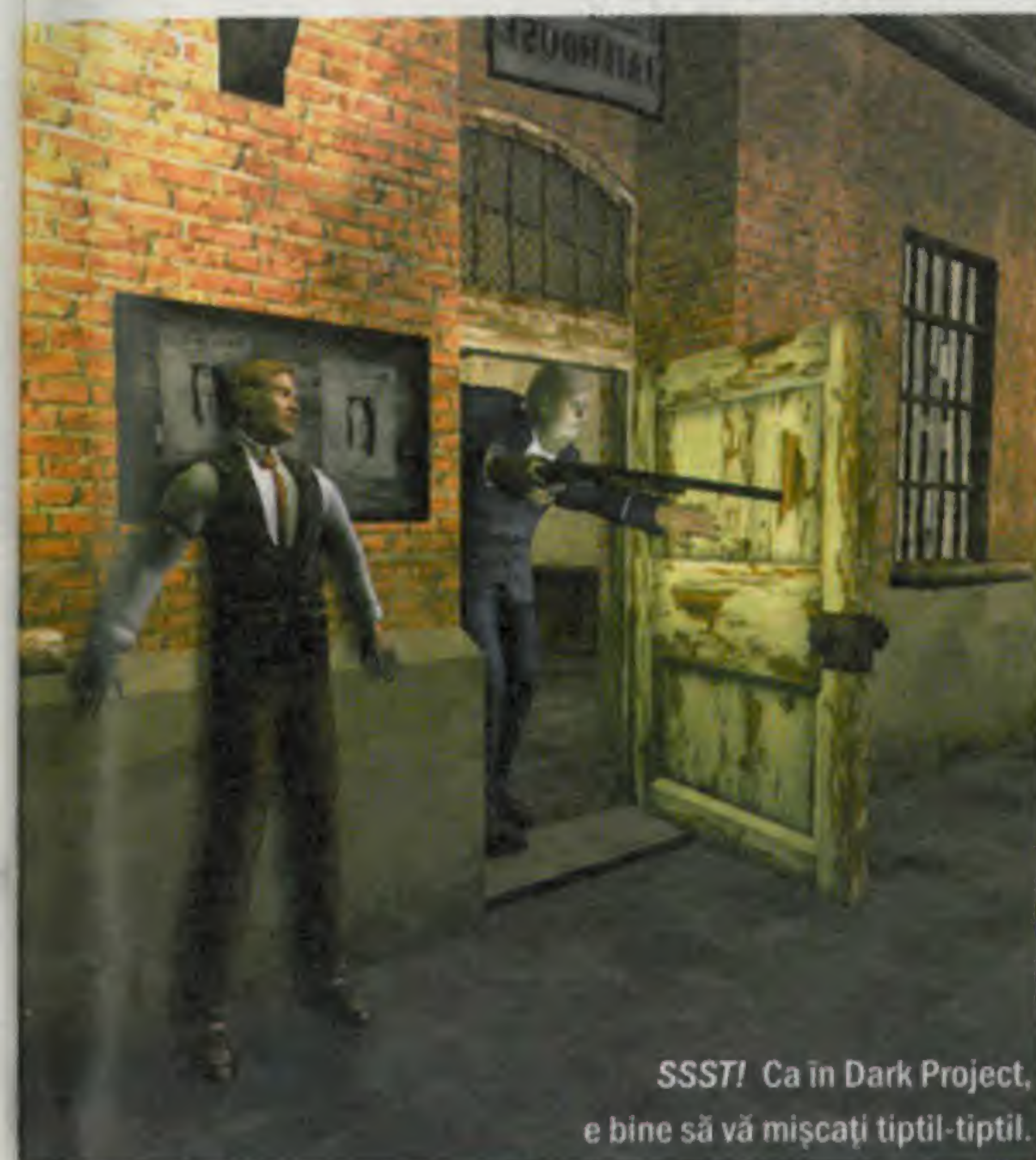
Dacă vă uitați în jos de pe un pod, s-ar putea să aveți parte de ceva amețeli.

Pe de altă parte, psihicul dumneavoastră poate fi și întărit: prin studierea anumitor cărți, a limbilor străine, puteți învăța vrăji noi, mult mai puternice.

Producător Headfirst
Termen decembrie 2001

ACTION

Ego-Shooter | Action-Adventures | Jump & Run



SSST! Ca în *Dark Project*, e bine să vă mișcați tiptil-tiptil.



GROAZNIC
Cine pierde lupta împotriva forțelor demonice aterizează direct în casa de nebuni.



Red Faction

Ego-shooter-ul inspirat din *Half-Life* e aproape gata și va apărea în magazine în septembrie. Grație tehnicii 3D, întreg mediul înconjurător - pereți, tavane sau orice alt element va putea fi deformat sau distrus. Mențineți secretul asupra acestui lucru!

Volition | septembrie 2001



Star Wars: Starfighter

Față de simulatoarele *Space-Epen*, *X-Wing* vs. *TIE-Fighter*, acest *Star Fighter* se concentrează mai mult asupra luptelor în spațiu pline de acțiune și a misiunilor complicate. Ca pilot de luptă, vă confrunțați cu poporul naboo și vă măsurați cu vânătorii galactici sau cu federația comercială.

Lucas Arts | septembrie 2001



Yager

Surpriza genului de acțiune din Berlin a convins la E3 prin noua grafică. Sunteți pilot în spațiu și zburați deasupra unor suprafețe bogate în detalii, intrând direct în confruntările aeriene. Se lucrează încă intens la story-ul din *Wing-Commander*.

Yager Development | noiembrie 2001

COUNTDOWN

Cele mai așteptate jocuri de către cititorii PC Games.

- 1** *Max Payne*
Action | iulie 2001
- 2** *Unreal 2*
Ego-Shooter | martie 2002
- 3** *Halo*
Shooter tactic | februarie 2002
- 4** *Duke Nukem Forever*
Ego-Shooter | „When it's done”
- 5** *Doom 3*
Ego-Shooter | februarie 2002
- 6** *Aquanox*
Underwater-Action | noiembrie 2001
- 7** *Grand Theft Auto 3*
Action | mai 2002
- 8** *C&C: Renegade*
Action-Adventure | august 2001
- 9** *Return to Castle Wolfenstein*
Ego-Shooter | noiembrie 2001
- 10** *Jedi Outcast*
Ego-Shooter | mai 2002

Highliturile Action



VIDEOSTAR
Duke Nukem a fost acolo
în carne și oase, dar jocul
a fost prezentat
doar pe video.
Oricum, ex-polițistul Max
Payne îi dă clasă.

Ego-shooterele se vor mai
realiste, mai complexe
și cu mai mult story.

Iar **Doom 3, din păcate,
nu a fost prezentat.**

Firele de iarbă se leagănă în vânt într-un mod realist (*Soldier of Fortune 2*), super-eroii rașchetează tencuiala de pe pereți (*Max Payne*), adversarii se ascund în spatele meselor (*Return to Castle Wolfenstein*), iar ziua Z este simulată perfect (*Medal of Honor*). Avem la ce să ne așteptăm: ego-shooterele și shooterele tactice ale lunilor următoare nu numai că vor fi mult mai pompoase decât jocurile actuale, ci și mai complexe, mai realiste și mai palpitate. Un alt exemplu bun este *Red Faction*. Nivelele se pot aici modifica, prin intermediul grenadelor și explozibilului, care dărâmă pereți și detonează podele.

O altă veste bună: aproape toți programatorii stăpânesc excelent actualele plăci grafice 3D și pot astfel conferi texturilor și efectelor o finisare aproape perfectă. Că nu numai renumiții producători americani pot construi engine-uri 3D elegante o demonstrează în mod impresionant echipele germane de producători Massive cu *Aquanox* și Zager Development cu *Zager*. Să nu uităm de Crytek Studios din Coburg, cu ego-shooter-ul *X-Isle*. De altfel, *Doom 3* nu a fost prezentat, *Duke Nukem Forever* doar ca video și *Halo* pe consola Xbox a lui Microsoft. Acesta ne-a făcut o impresie excelentă, dar în comparație cu *Unreal 2* sau *Max Payne* părea mai degrabă discret. Ni s-a promis însă că versiunea PC, care va apărea probabil la mijlocul lui 2002, va fi din punct de vedere grafic mai finisată și va primi înainte de toate un control serios, cum îl cunoaștem din alte ego-shootere. Actualul super-hit de acțiune *Counter-Strike* va avea doi urmași. Gooseman, producătorul hit-ului tactic, mășterește de zor la un *Counter-Strike 2*, complet prelucrat, iar producătorul lui *Half-Life*, Valve, lucrează prin *Counter-Strike: Condition Zero* la o continuare, care va rula și fără *Half-Life* și se va adresa în primul rând jucătorilor single.

1. Max Payne

Luptele din **Max Payne** îți amintesc de un balet. Când e activată secvența încetinită, personajele se leagănă printre gloanțe, focurile tășnesc și fiecare cartuș în parte este renderizat, astfel te simți ca în filmele regizorului chinez John Woo (În pat cu dușmanul). Într-adevăr, **Max Payne** pare să facă uz de elementele care, începând cu *Matrix*, au devenit o componentă obligatorie a fiecărei scene de acțiune: schimburile de foc se derulează cu încetinitorul și ocazional încremenesc complet, pentru a permite perspectivei camerei o rotire completă de 360 de grade în jurul evenimentelor. Acest lucru nu este doar o joacă, ci are și un folos practic: îl poți trece în siguranță pe Max prin astfel de acțiuni, pentru că poți aprecia mai bine situația. Datorită engine-ului grafic MaxFX, astfel de secvențe arată incredibil de spectaculos. Chiar și tuburile cartușelor sunt texturate sclipitor. Prezentarea lui **Max Payne** e imbatabilă, iar pentru noi a fost highlightul action al E3-ului din acest an.

Producător: Remedy Termen: a apărut



2. Unreal 2



Unreal 2 face parte din acele jocuri care i-ar putea determina pe unii să-și cumpere o placă grafică GeForce 3. Pe o asemenea placă, grafica e atât de spectaculoasă încât lumea rămâne gură-cască la privirea imaginilor. Detalii despre joc aflați în avanpremiera noastră de la pagina 54.

Producător: Legend Termen: martie 2002

3. Return to Castle Wolfenstein



Spre deosebire de vorbăreții radicalei drepte ai vremurilor noastre, adversarii din *Return to Castle Wolfenstein* se comportă deosebit de inteligent. Nu acesta este însă motivul pentru care jocul e așteptat de atâția gameri; nelineștea e mai degrabă dată de precursorul de la Id Software, care în unele țări occidentale a fost chiar interzis. Detalii la pagina 56.

Producător: Gray Matter Termen: noiembrie 2001

4. Duke Nukem Forever



Am putea aproape spune că "*Forever*" se referă de fapt la durata lungă de realizare a acestuia; la continuarea lui **Duke Nukem 3D** se lucrează de mai bine de trei ani. Termenul de lansare a fost multă vreme incert, dar acum se apropie, iar 3D Realms a reinviat hype-ul, cu un video plin de dinamism al jocului. Despre joc la pagina 48.

Producător: 3D Realms Termen: „When it's done”

5. Medal of Honor



La E3 a fost o scenă care a atras atenția înainte de toate: secvența intermediară renderizată, care prezenta debarcarea în Normandia și părea la fel de copleșitoare ca primele minute ale filmului *Saving Private Ryan*. Nici în jocul propriu-zis nu e mai ușor. În *Medal of Honor* luptați împotriva soldaților Germaniei naziste.

Producător: Dreamworks Termen: septembrie 2001

6. Jedi Knight 2



Obl-Wan, care a fost gândit întâi ca o continuare a lui *Jedi Knight*, a fost oprit de curând din producție. Lucas Arts i-a transferat acum responsabilitatea lui Raven Software (*Elite Force*). Aceștia au apelat îndată la engine-ul Quake 3 și lucrează la *Jedi Knight 2*, care îl trimite din nou pe cavalerul Jedi Kyle în lupta împotriva storm-trooperelor.

Producător: Raven Termen: mai 2002

7. Freelancer



Din punct de vedere grafic, ceea ce am văzut la E3 e la fel de impresionant ca liderul în GeForce3, *Aquanox*. În *Freelancer* sunteți - surpriză! - un pilot spațial liber profesionist. După modelul lui *Elite* sau *Privateer*, acceptați misiuni pentru a vă îmbunătăți nava și a urmări o povestire.

Producător: Digital Anvil Termen: iulie 2002

8. Galleon



Eroul din *Galleon* arată ca Guybrush Treepwood, dar se numește Rhama Sabrier. Acest tip nu are multe de-a face cu poantele și cu glumele, chiar dacă toate mișcările personajelor din joc par la fel de moi ca personajele în sine. Investigați lumea piratilor din perspectiva 3rd person. În pofida elementelor de quest, luptele nu au fost neglijate.

Producător: Confounding Factor Termen: oct. 2001

9. Planetside



Primele imagini ale lui *Planetside* sunt elocvente: shooter-ul multiplayer arată într-adevăr foarte detaliat. În joc, luptați în manieră *Tribes 2*, mai ales în grupe mari. Personajul propriu poate evolua grație unui sistem de puncte de experiență, pentru a deveni un luptător pur, un sanitar sau mecanic.

Producător: Verant Termen: aprilie 2002

10. Grand Theft Auto 3



Spargerea mașinilor, încălcarea regulilor de circulație, fraierirea polițiștilor - viața de infractor e atât de distractivă în *Grand Theft Auto*, încât precursorii au devenit best-sellers. Pe toate acestea le veți trăi în a treia parte, într-o grafică 3D, superb realizată. Din păcate, fanii mai trebuie să aștepte până în luna mai a anului viitor.

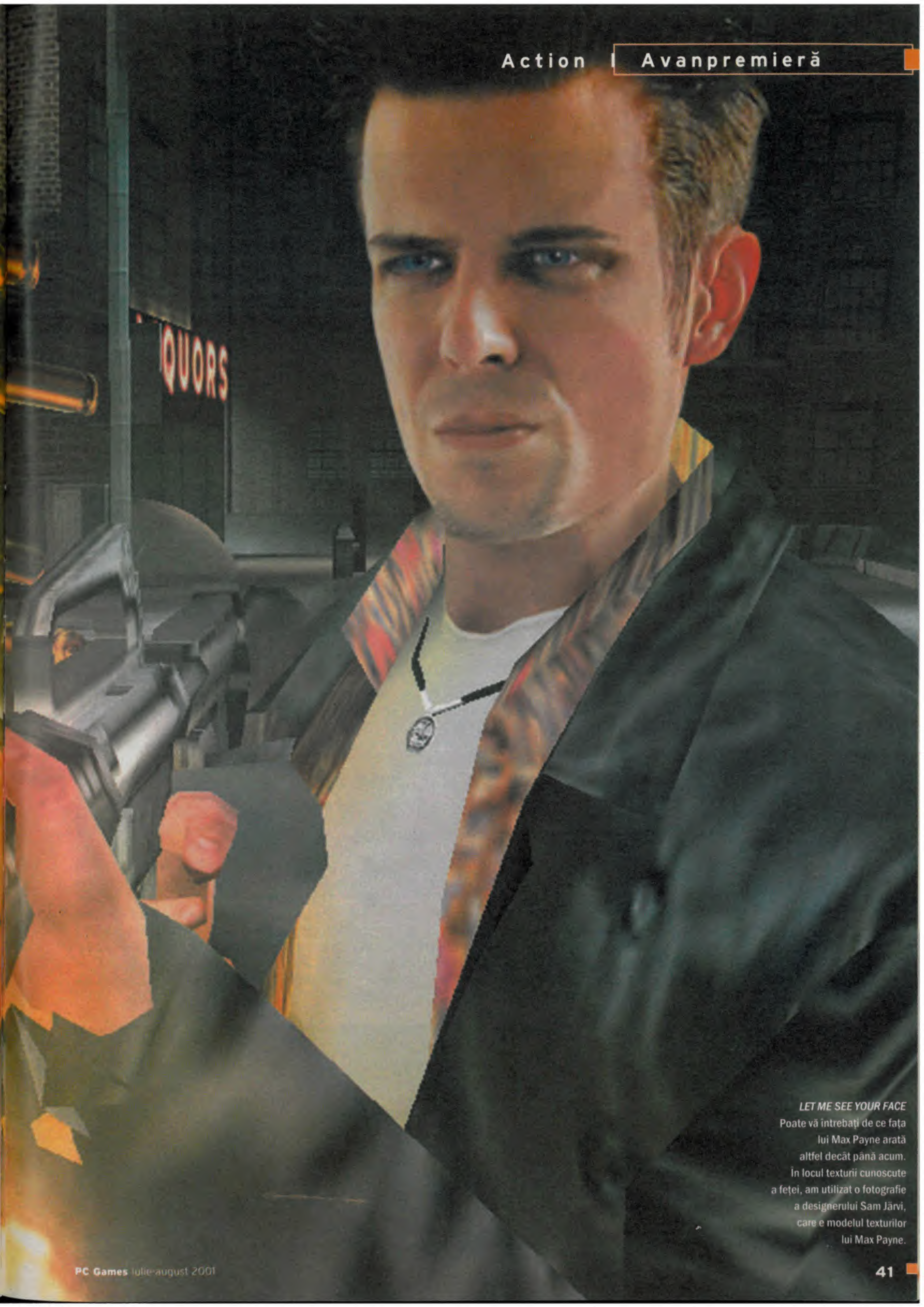
Producător: DMA Design Termen: mai 2002

Max Payne



Întreg New York-ul
e pe urmele lui Max
Payne: mafia
și poliția,
în egală măsură,
vor să-l lichideze.
Din această întâl-
nire, care iese
cu scânteii,
**vă prezentăm
imagini
exclusive.**

Cine nu a jucat *Doom* și nu cunoaște strămoșul tuturor ego-shooterelor actuale, a pierdut practic începuturile gloriei 3D. Este de neînchipuit o viață de jucător fără *Starcraft*, ale cărui trei rase perfect echilibrate au impus cote noi în domeniul jocurilor RTS. Primul *Tomb Raider*, fondatorul așa-numitelor action-adventure, pur și simplu trebuie jucat, ca de altfel și *Half-Life*, care a îmbogățit pentru prima oară gameplay-ul shooterelor cu secvențe video surprinzătoare, demne de cinema. Bun! Dar ce au de-a face toate acestea cu *Max Payne*? Păi, multe: *Max Payne* se va constitui și el ca o piatră de temelie în istoria jocurilor PC. Poate nu ca joc - nu vrem să ne pronunțăm înaintea testului nostru la versiunea finală - dar cel puțin ca exemplu al modului în care arta filmului și jocul PC se pot combina excelent. Povestirea țesută în jurul curajosului nostru luptător combină elemente ale romanului gotic cu mentalitatea secolului 21. Perspectivile ca din filme conferă luptelor o dinamică supra-realistă, care trebuie neapărat văzută. O apăsare pe buton și Max execută rostogoliri și salturi curajoase, în timp ce mișcările camerei prezintă acțiunea din toate părțile. Focul de armă detonează luminos, în timp ce Max străbate în salt aerul și împrășcă cu plumbi. Punctul fix este impactul glonțului, în jurul lui se rotesc adversarii. Coregrafia e aparte și conferă jocului un touch inovativ, care îl ridică pe *Max Payne* deasupra mediei. Titlul celebrează



LET ME SEE YOUR FACE

Poate vă întrebați de ce fața
lui Max Payne arată
altfel decât până acum.
În locul texturii cunoscute
a feței, am utilizat o fotografie
a designerului Sam Järvi,
care e modelul texturilor
lui Max Payne.



FIRE AT WILL

Răufăcătorii

se ascund înaintea de toate ceea ce caracterizează distracția de la cinema: fugiți de elicoptere care roiesc în jurul caselor și spionează prin ferestre sau alergați pe acoperișurile zgârie-norilor. Într-una din misiuni, străbateți cu Max un complex de zgârie-nori. Explosiunile neașteptate dărâmă stâlpi giganti, care se izbesc de podea și demolează nivelele pe care aceștia le susțineau; drumul spre nivelele superioare e acum liber. Apoi va trebui să vă croiți calea de ieșire dintr-o clădire aflată în flăcări: fiecare pas declanșează explozii, zidurile se prăbușesc cu un zgomot infernal, flăcările țâșnesc prin coridoare, scările se dărâmă. Moartea paște în spatele fiecărei texturi și numai cine memorează bine traseul parcurs va avea o șansă de scăpare.

În mijlocul focurilor de armă aproape că nu există nici un quest. Aici nu trebuie să combinați meticolos obiectele greu colectate; tot ceea ce poate lua cu sine Max pe parcursul jocului sunt armele. Din când în când mai apare un întrerupător pe care trebuie să-l manipulați. Dar producătorii nu au utilizat astfel de

Perspectivile largi ale camerei și efectele slow motion pline de stil oferă fazelor de acțiune o eleganță de-a dreptul poetică.

elemente de dragul de a lungi durata jocului. Provocatoare sunt mai degrabă condițiile de luptă diferite: nu se urmărește să trageți ca nebunul în tot ce mișcă. Trebuie să analizați situația: unde sunt posibilități de ascundere, care adversari sunt cei mai periculoși? Rezultatul unei lupte se decide prin coordonare: de exemplu, vă ascundeți întâi după

pereti pentru a evita gloanțele inamicului, apoi vă rostogoliți în față și declanșați atacul.

De asemenea, victoria se decide și prin ordinea în care eliminați adversarii. Aici vă ajută modul slow motion: pentru câteva secunde e posibilă încetinirea acțiunii încinse a unei lupte. Astfel, proiectilele plutesc lent prin aer, dând jucătorului suficient timp pentru a reacționa și a le evita. Dacă totuși vă e dat să muriți, nu veți avea parte de frustrare, deoarece sunteți sprijinit printr-o funcție de quicksave ingenioasă.

Deoarece astfel jocul e incomparabil mai simplu, așa-numitul Bullet Time vă costă energie. Dacă indicatorul de power se apropie de minimum, nu veți mai avea

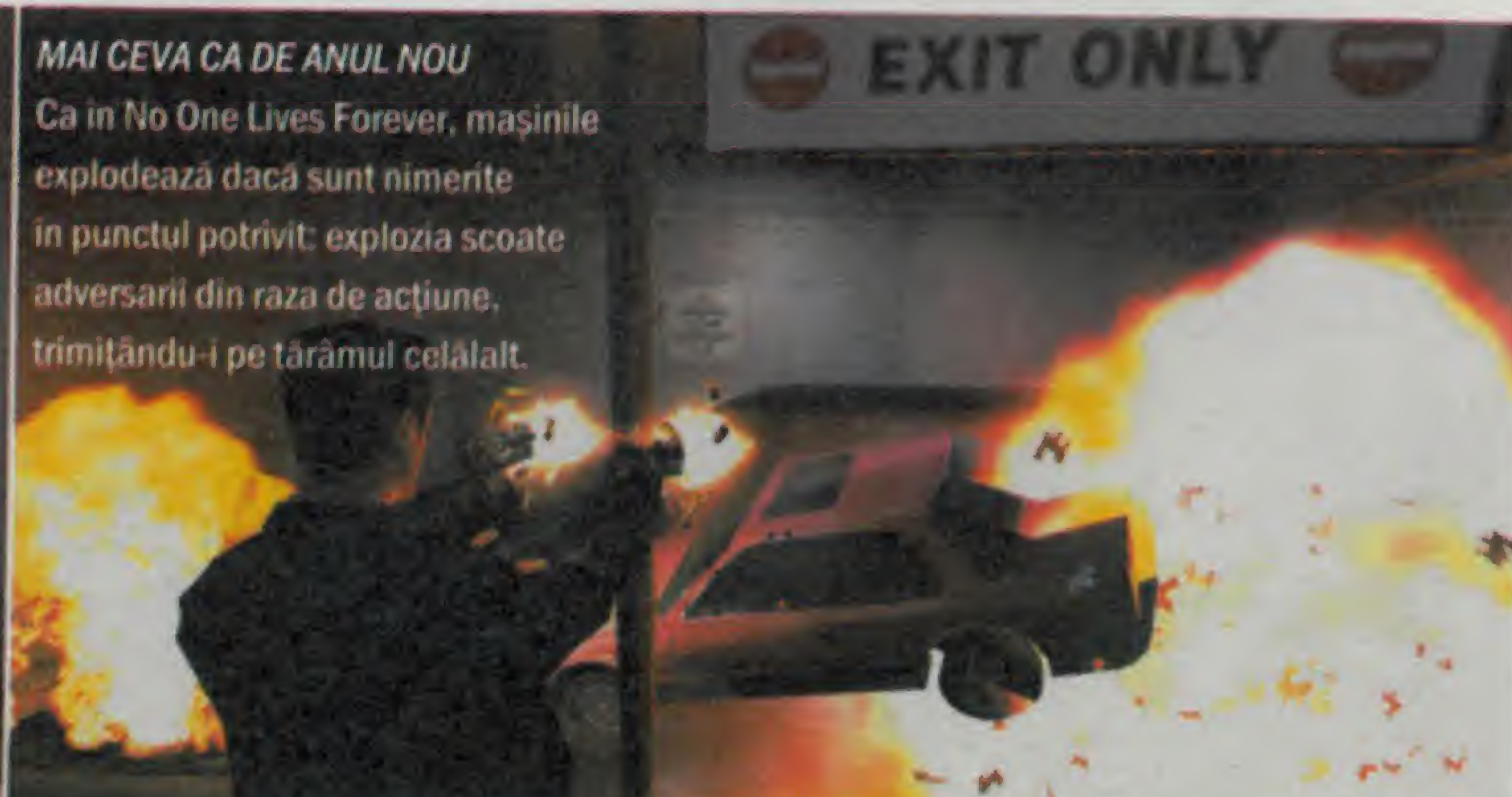
CALE LIBERĂ

Acest salt vă va salva viața și va lichida adversarii: trageți în timpul căderii, în timp ce proiectilele adversare nu vă mai ating.



MAI CEVA CA DE ANUL NOU

Ca în No One Lives Forever, mașinile explodează dacă sunt nimerite în punctul potrivit: explozia scoate adversarii din raza de acțiune, trimițându-i pe tărâmul celălalt.



Un joc ca un film

Max Payne introduce în acțiunea jocului - la alegere - mișcări ale camerei, schimbări de perspectivă și efecte de slow motion cinematografice. Să vedem de ce trebuie să apelați în fiecare moment oportun la modul Bullet Time.



1 În această hală gigantică există o secvență intermediară, care vă introduce în situație cu puțin înainte de luptă. Vedeți cum adversarii coboară cu frânhii de pe acoperiș. Doi polițiști se vor năpusti asupra lui Max, în timp ce ceilalți se ascund. Aveți două posibilități diferite de a acționa împotriva adversarilor.

2 Perspectiva se întoarce în mod automat în poziția ei inițială. Priviți peste umerii lui Max, din spatele stâlpilor tășnesc gloanțe. Adversarii baricadați se pot elimina cu cocktailuri Molotov, pe care le aruncați peste obstacole. Vă puteți convinge de succesul armei dacă activați Bullet Cam-ul și urmăriți proiectilul dacă acesta a ajuns la destinație.

3 Puteți lichida această unitate anti-tero la grămadă și fără mari finețuri. M4A1 face un proces scurt adversarilor. Dacă doriți, toate acestea se pot petrece și fără perspectiva dinamică a camerei. Astfel, veți trăi acțiunea în timp real, ceea ce influențează vizibilitatea și vă aduce câteva răni.

4 Cine nu are muniție pentru mitralieră trebuie vrând-nevrând să apeleze la pistoale mai mici. Astfel, lupta directă cu adversarii puternici e mult mai dificilă. Max e înconjurat de adversari, cel din spate începe să tragă, în timp ce eroul e ocupat cu alt individ.

5 Pentru ca lupta împotriva forței superioare să iasă bine, se recomandă modul Bullet Time. Evenimentele sunt încetinite și timpul de reacție se prelungește în mod corespunzător. Acum ceilalți atacatori nu mai au motiv de râs: vă strecurati prin ploaia de gloanțe și eliminați adversarii fără probleme, chiar și doar cu cele două pistoale standard.

6 Max recunoaște adversarii din unghiul mort datorită modului Bullet Time și perspectivei spațiale. Dacă intrați cu Max în încăpere și activați modul Bullet Time, perspectiva se rotește cu stil în jurul eroului. Înainte, adversarul din stânga ar fi reprezentat un potențial pericol, după cum dovedește și imaginea.



TEORIA CONSPIRAȚIONISTĂ
Max se află în război împotriva drogului Valkyr. Oare și conducerea e părtașă la producția ilegală a stupefiantului? Se pare că da.

prea multe șanse. Cine însă lichidează suficienți adversari primește materie proaspătă pentru slow motion. Acest mod se numără printre acelea care îl fac pe Max Payne atât de deosebit.

Acțiunea nu e instabilă și debusolantă ca într-un film de Jerry Bruckheimer (The Rock), producătorii s-au inspirat în mod clar din munca renumitului regizor

John Woo: efectele de cameră și de slow motion oferă evenimentelor o eleganță aproape poetică. Comparațiile cu un film de cinema nu au fost niciodată atât de îndreptățite ca acum. Și tocmai acesta este scopul producătorilor, după cum recunoaște și scenaristul și designerul Sam Lake: „Vrem să povestim o întâmplare în felul caracteristic al unui film. Perspectivele camerei ne ajută în această intenție”.

Grafica își exercită fascinația mai ales prin numărările detalii. Designerul-șef Petri Järvillehto subliniază cât de minuțios sunt integrate în joc

mărunțișurile, conducându-l pe Max printr-o dugheană părăsită din New York. Din văzduh cern fulgi de zăpadă, o ceață ușoară îngreunează vizibilitatea. Apoi Petri declanșează un foc de armă și apasă pe pauză. Max rămâne încremenit cu arma în mână. Pe țeava pistolului ieșea glonțul de plumb care acum stă în imediata vecinătate. Un zoom asupra armei

Ce-ți trebuie ca să te poți descurca: prezentare

Bătă de baseball



Când armele de foc sunt prea zgomotoase sau nu mai aveți muniție, ultima opțiune e bătă de baseball. E deosebit de eficientă la eliminarea adversarilor.

Beretta de 9mm



E excepțională în lupta de aproape, datorită frecvenței mari de foc, însă de la distanță zgârie doar pereții. Când Max manevrează două Beretta, precizia e și mai mică. Un încărcător conține 18 gloanțe.

Desert Eagle



Încărcătorul unui Desert Eagle are 12 gloanțe. Atât de la apropiere, cât și de la distanță, această armă se impune prin forța de pătrundere și precizie. Singurul deficit e rata mică a focurilor.

Pump-Action Shotgun



Este o armă obligatorie. Cu aceasta Max nimerește aproape de fiecare dată în lupta de aproape. La distanță arma e aproape inutilă, căci proiectilele se împrăștie prea tare. Conține șapte cartușe.

Pancor Jackhammer



Această pușcă cu alicie trage patru încărcături pe secundă. În joc, această armă integral automată e cea mai puternică în lupta de la mică distanță.

FOCOS Focul de armă ridică întrebarea de ce nu poate utiliza Max shotgun-ul Jak-kham ca lansator de flăcări.

dezvăluie suprafețe curbate fin texturate și metal lucios.

O privire mai atentă dezvăluie chiar și numărul de serie al pistolului. Până și glonțul tras prezintă zgârieturi vizibile. Totul e stilat până la ultimul șurub.

O astfel de perfecțiune a detaliilor nu se poate realiza cu engine-ul Unreal sau Quake 3. De aceea, Max Payne se bazează pe

un engine propriu care se numește MaxFX.

Deosebit de elocvent e faptul că în joc nu se întâlnesc efectele de lumini obișnuite. În schimb se apelează la așa-numita Radiosity Lightning. Această tehnică procesează efectele mai multor surse de iluminat care se întâlnesc. Dacă lumina cade pe obiecte, se ține cont de forma, culoarea, dar și de materialul acestora. Consecința: suprafețele reflectante oglindesc luminozitatea, în timp ce umbrele realiste iau naștere de-a lungul conturului diferitelor obiecte. Look-ul jocului e axat pe un realism extrem. Așa cum

fețele lui Max Payne și ale adversarilor săi par reale, la fel se prezintă și restul mediului. Astfel întâlnim străzile murdare ale New Yorkului, hoteluri transformate în case de toleranță, complexe de birouri strălucitoare, hale de fabrici, baruri, stații sumbre de metrou și zgârie-nori. Toate texturile par organice, nici un pixel nu e desenat cu mâna, totul

generală a arsenalului Payne.

Ingram



Ingram-ul e mai puțin cunoscut ca Uzi-ul, dar cu structură asemănătoare. Trage full-automat și e al naibii de rapidă. Dacă Max găsește o a doua Ingram, poate utiliza ambele arme simultan.

M4A1



Jucătorii de Counter-Strike cunosc și iubesc această armă: automatul M4A1. Pentru Max, este unealta all-round perfectă, căci atât în lupta de aproape, cât și la distanță e extrem de precisă și nimicitoare.

Lansator de grenade



Datorită muniției, trebuie să fiți economici cu această armă. Hordurile de adversari pot fi măturate fără complicații inutile cu un singur foc bine plasat.

Molotov Cocktail



Cocktailul Molotov e util mai ales la adversarii care se baricadează: aruncați pur și simplu sticla încinsă și aceasta va ricoșa din perete. Se poate izbi de plafon, realizând astfel o ploaie de flăcări.

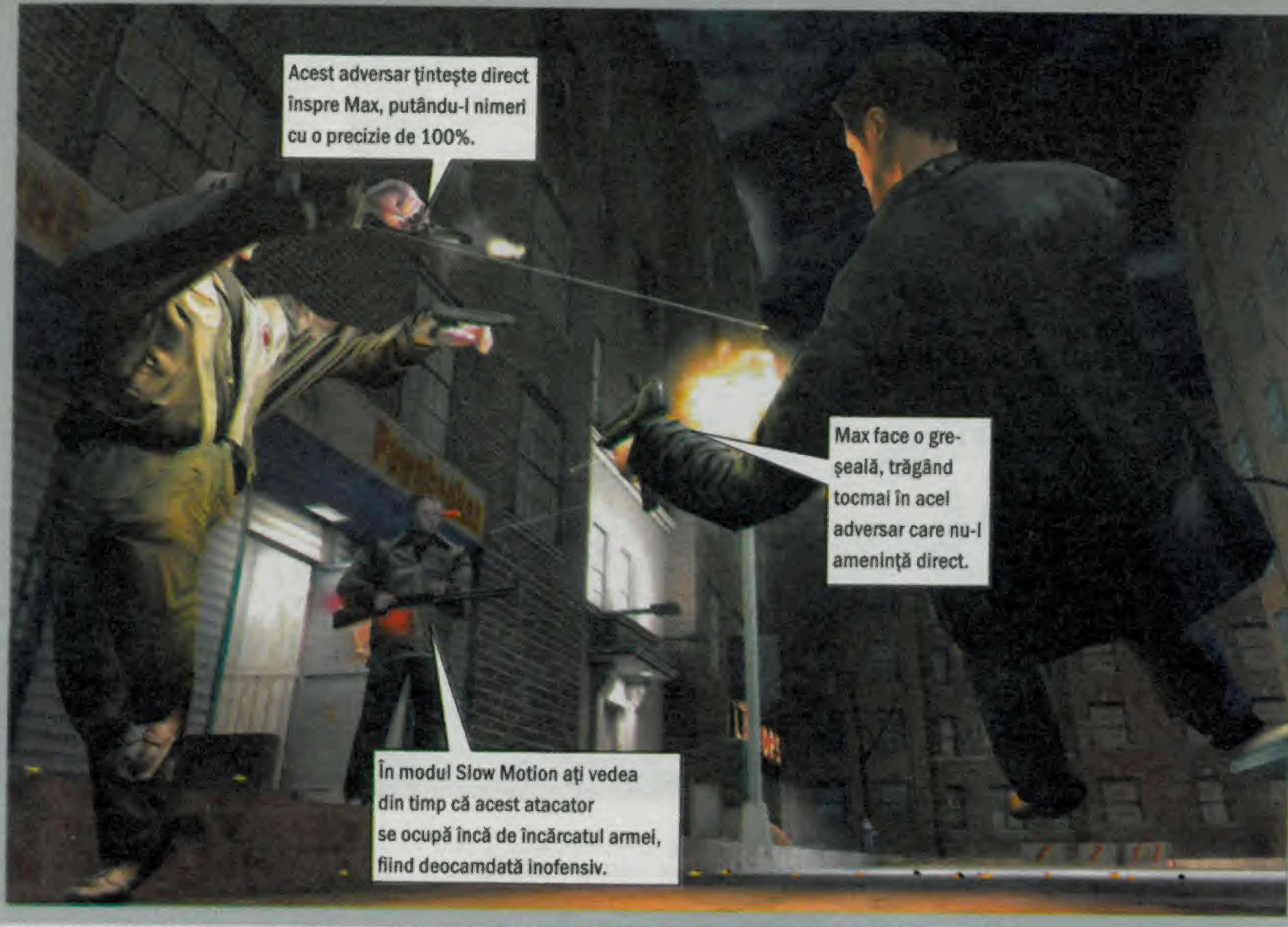
Sniper gun



Obligatoria pușcă cu lunetă e singura armă din joc pe care Max o poate utiliza din perspectiva first person, datorită funcției de zoom. De regulă, un glonte în cap e suficient pentru decesul instantaneu.

De ce e necesar modul Bullet Time

Petri Järvilehto răspunde la întrebarea dacă jocul se poate juca și fără Bullet Time: „E posibil. Dar e ca și cum ați juca Jedi Knight fără aptitudini de Jedi.”



provine din fotografii scanate ale obiectelor adevărate. Finlandezii sunt în asemenea măsură posedați de ideea de a realiza un mediu realist, încât s-au deplasat la New York pentru a fotografia totul: în jur de 5.000 de fotografii și zece ore de material video au ajutat în cele din urmă ca peisajul digital să arate atât de real pe cât a fost tehnic posibil. Mai puțin realiste

par însă secvențele intermediare în stil de desen animat. Circa 200 de imagini, de această dată desenate complet manual, ne relatează evoluția evenimentelor. Animațiile lipsesc, în schimb elanul e asigurat de textele unor speakeri

profesioniști. Story-ul evoluează în acest fel, secvențele din joc fiind în primul rând de acțiune.

Confruntările cu adversarii sunt rareori întâmplătoare. Asemănător cu *Half-Life* și *No One Lives Forever*, acțiunea e dominată mai



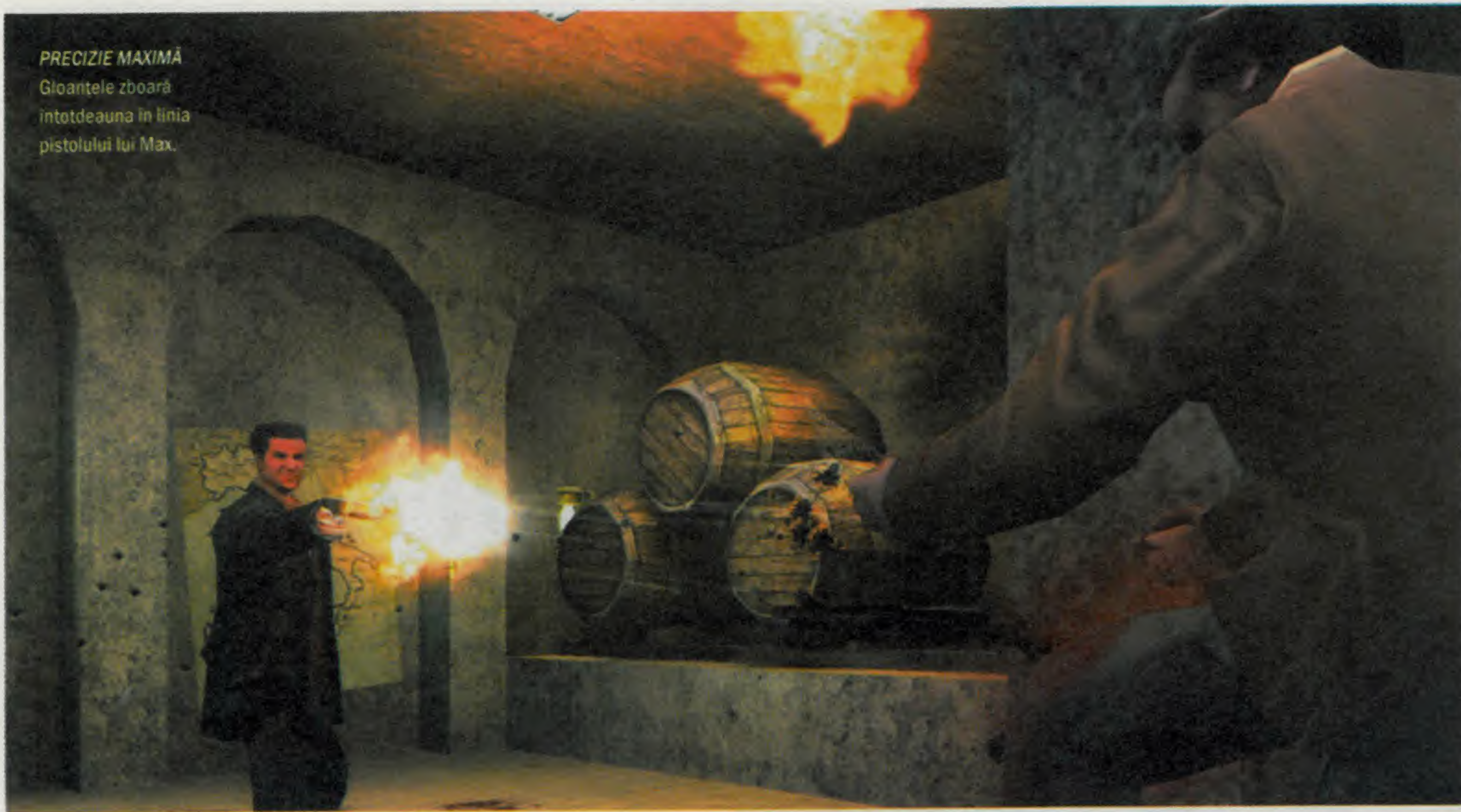
ORA DE TIR Aceasta e M4A1 și Max se descurcă chiar și fără amortizor.



CU TUNURILE DUPĂ VRĂȘII Max e într-adevăr supărat: descarcă chiar două Ingram-uri într-un singur adversar, iar sângele se împrășcă. Acțiunea nu e pentru cei slabi de înger.

PRECIZIE MAXIMĂ

Gloantele zboară
întotdeauna în linia
pistolului lui Max.



ales de evenimentele predefinite. Datorită parcursului atât de linear al jocului, amplexarea are de suferit: un profesionist nu are nevoie de mai mult de zece ore de joc până să se găsească față în față cu adversarul final, pentru showdown.

Pentru cei mai puțin antrenați, Petri Järvilehto prevede o durată de joc de 12 ore. „Mai bine un storyline atrăgător decât nenumărate încrucișări nereușite și multe perioade seci”, e de părere designerul.

După ce ați parcurs o dată jocul, modul New York Minute vă va deveni accesibil: trebuie să treceți misiunile într-o limită de timp măsurată cu acribie, fiecare sector încheiat cu succes recompensându-vă cu secunde prețioase.

Comportamentul adversarilor se adaptează până într-un anumit grad la comportamentul jucătorului; cine trece misiunile fără nici o zgârietură, va da în mod automat de adversari mai puternici, care trag mai repede și mai bine.

Începătorii primesc un meniu mai ușor. Perfecționiștii însă se pot bucura de un nou grad de dificultate. Cine trece și de aceasta poate trece la al treilea și cel mai dur mod. Aici până și programatorii au dificultăți mari.

**PRIMA IMPRESIE**

Vendeta a unui super erou, pare la prima impresie un subiect destul de uzat; încă din primele clipe ale jocului însă, perfecțiunea echilibrului dintre sunet și grafică trezește cele mai puternice sentimente. Max Payne va deveni cu siguranță unul dintre eroii mei preferați.

ANDREI RITOK-SCHÖTSCH

Producător..... Remedy
Termen..... iulie 2001



SALVATOAREA SLOW MOTION Grație funcției Bullet Time, puteți evita din timp gloanțele. Un proiectil trece milimetric pe lângă umărul lui Max.



HASTA LA VISTA, BABY Jackhammer-ul nu dă jos numai tencuiala de pe pereți, ci aruncă și adversarii în spate, datorită forței sale enorme.



SUPRAVEGHETOR
Personajele PC deosebit de detaliate sunt animate realist și urmăresc cu privirea mișcările jucătorului.

TICKETS
FOR
HOOVER DAM/
POWER PLANT
TOUR
AT DESK →

EXIT TO
PARKING
USE ESCALATOR
→



ATAC AERIAN Navetele Earth Defence Force îl sprijină pe Duke Nukem în lupta sa împotriva agresorilor extraterestri.

Duke Nukem Forever

Blondul musculos cu **slăbiciune pentru fetele ușurate** se reîntoarce, prezentându-se în formă maximă.



În cele mai noi aventuri, Duke trebuie să salveze din nou lumea de extraterestri și de cercetători trăsniți. Se pare că vechiul său inamic, Doktor Proton, a reînviat din morți și a ocupat misterioasa Area 51.

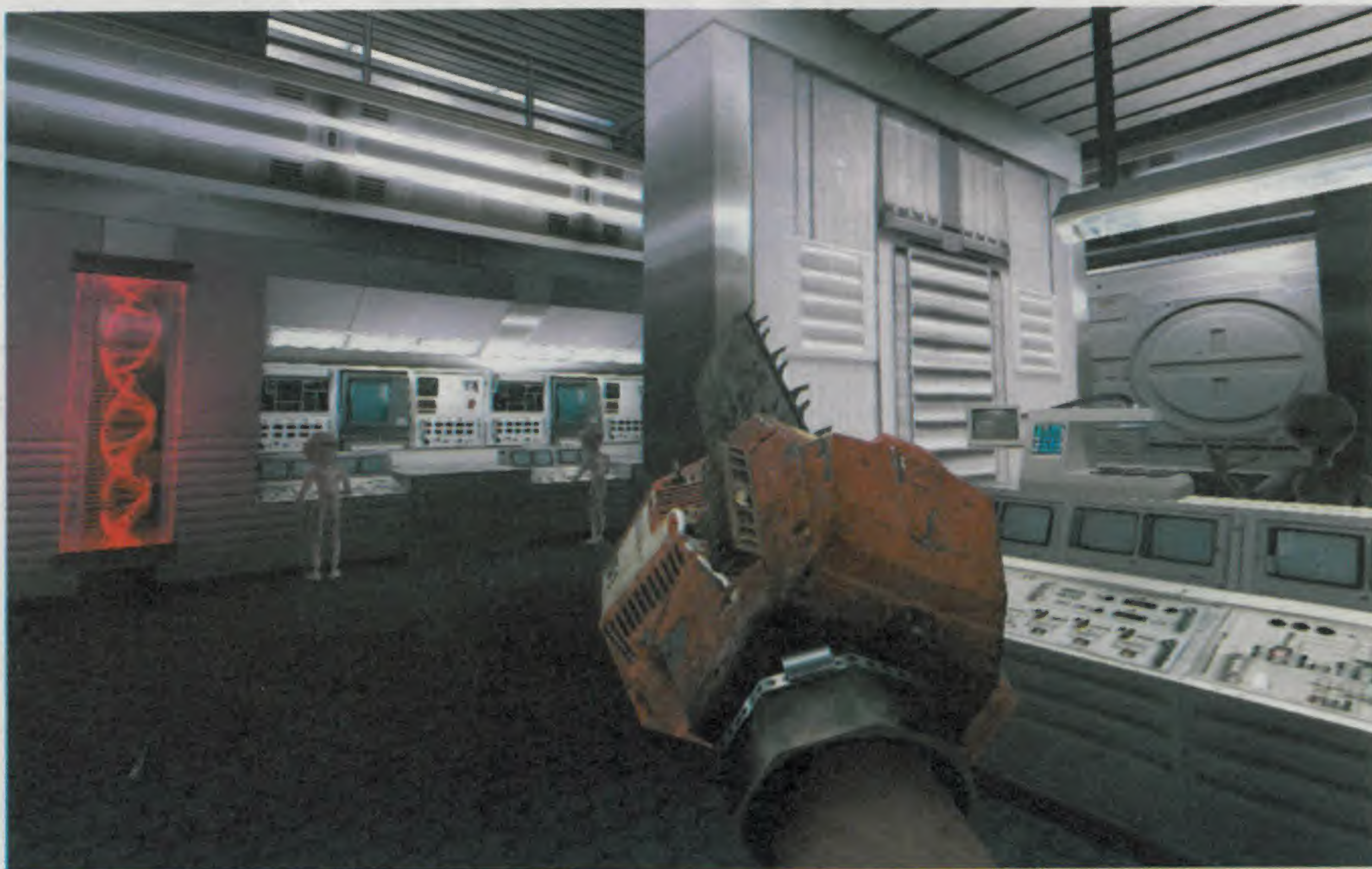
Cu ajutorul unor artefacte extraterestre, Proton a reușit să atragă pe Pământ extraterestri înfometați de sânge din întreaga galaxie, cu care terorizează oamenii pașnici ai Statelor Unite ale Americii. După ce Earth Defence Force, un fel de unitate anti-extraterestră multinațională, a fost înfrântă fără drept de replică, generalii îl însărcinează pe Duke Nukem cu eliminarea agresorilor și salvarea planetei.

Au trecut mai bine de trei ani de dezvoltare a jocului. Cuvântul "Forever" din titlul celei de-a patra părți a seriei **Duke Nukem** părea să se refere înainte de toate la lunga perioadă de așteptare. Ținând cont de calitatea materialului video prezentat pentru prima oară la E3, se pare că răbdarea comunității mondiale nu a fost de prisos.

La baza jocului se află o tehnologie Unreal Tournament puternic modificată, cu ajutorul căreia producătorii au adus la viața digitală nivele interioare complexe și orașe uriașe, cum sunt Los Angeles sau Las Vegas.

Ca în predecesor, nu vă veți deplasa doar pe jos, ci veți putea porni la vânătoare de extraterestri cu navete spațiale, cu jeep-ul, pe măgar sau pe motocicletă. În timp ce unele vehicule le puteți controla personal, în diferite pasaje vă stau la dispoziție vehicule dotate cu șofer, din a căror remorcă eroul stresat își descarcă armele.

Veți apela, ca de obicei, la un arsenal vast, care a fost evident îmbunătățit, în comparație cu precursorul. Pe lângă arme standard cunoscute, cum e pușca cu alicie, Desert Eagle-ul de mare calibru sau

**BAIE DE SÂNGE**

Drujba cunoscută din clasici sub numele Doom e utilizată și în Duke Nukem Forever ca armă de atac la mică distanță.

mitraliera, vor fi utilizate din nou și arme fantastice, de exemplu cea cu rază de micșorare sau de congelare.

Sunt incluse deja capcane detonatoare, de tipul Lasermine și Pipebomb, populare mai ales în jocurile multiplayer.

Pe lângă armele personale, Duke Nukem va găsi pe parcursul jocului o serie de mitraliere, lansatoare de grenade și arme cu raze prestabilite, putând ataca navele-mamă extraterestre cu armele grele de bord ale unei navete spațiale.

Cu acest arsenal impresionant, veți porni la vânătarea hoardelor agresive de extraterestri, dintre care unele, cum sunt Octobrain, au mai participat la distracție și în jocul anterior. Majoritatea figurilor adverse au fost proiectate special pentru Duke Nukem Forever. În afară de aceasta, în zonele locuite dați de civili controlați de computer, care

vă oferă ponturi utile sau vă cer sprijinul.

Pentru cazul în care aveți și dvs. nevoie de ajutor, vă stau la dispoziție diferiți soldați, care vor lupta în mod automat de partea dvs., ca și gardienii din Half-Life.

Pe lângă minuțioasa campanie single player, grație tehnologiei Unreal Tournament îmbunătățite, Duke Nukem Forever va sclipi și în modul multiplayer. Nu se vor aplica moduri tactice, a la Counter-Strike.

După cum ne-au comunicat recent producătorii, vor exista meciuri de echipă cu până la două

grupe, în care jucătorii pot fi clasificați în diferite clase de luptători în cadrul echipei proprii.

ANDREI RITOCK-SCHOTSCH

**PRIMA IMPRESIE**

Fanii Nukem se vor simți pe deplin răsplătiți, mulțumită uriașelor peisaje outdoor, armelor trăsnete și celui mai teribil erou al istoriei jocurilor. Rămâne de văzut cum se va descurca Duke în comparație cu Unreal 2.

SASCHA GLISS

Producător..... 3DRealms

Termen..... „When it's done“



FRIZURĂ ELEGANTĂ Personaje controlate de computer, cum e această copie a lui Britney Spears, vă conduc prin evenimentele jocului.



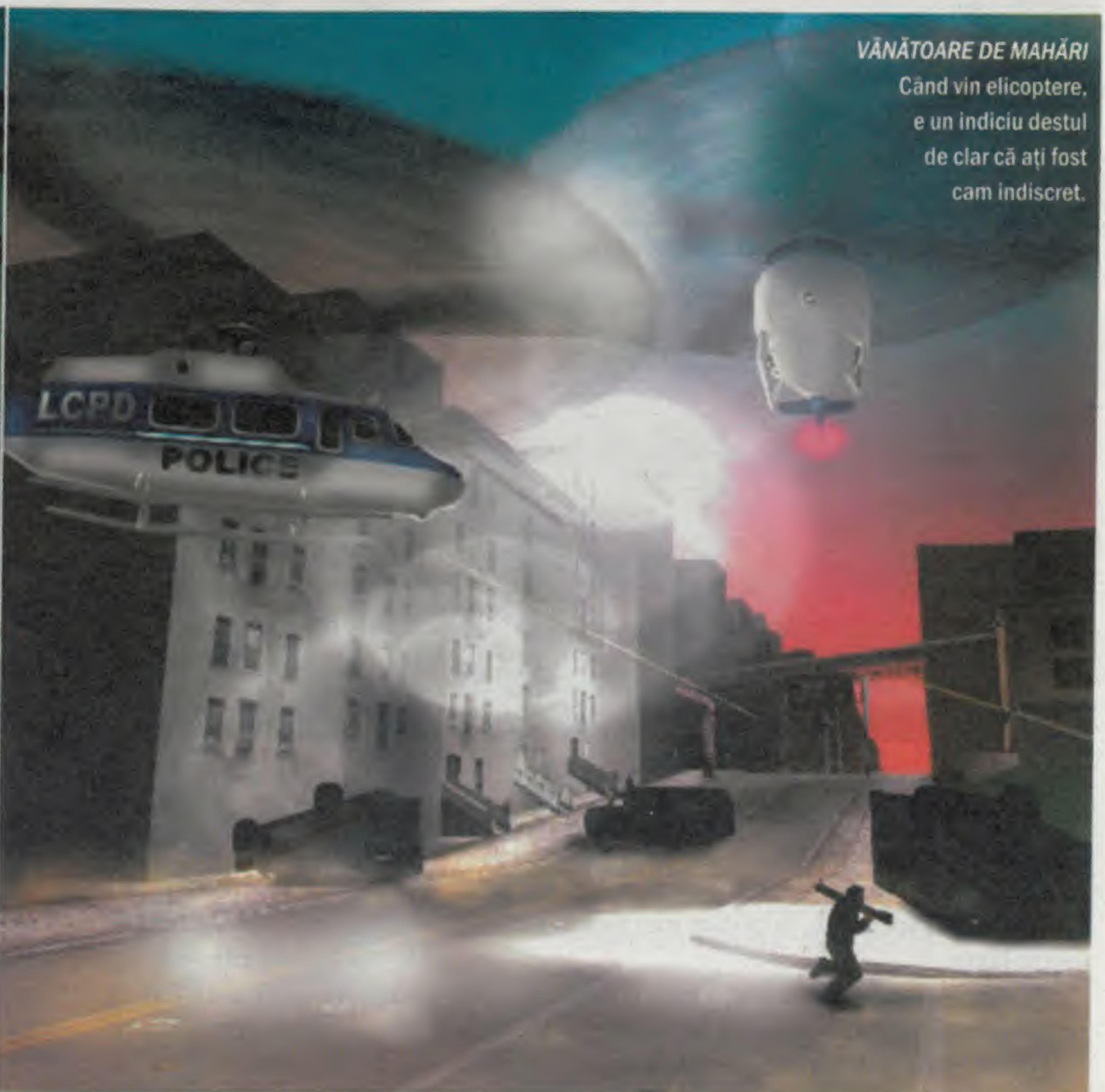
FEELING Unii adversari se ascund în spatele unor scuturi anti-glonț. Duke poate și el purta astfel de scuturi, pentru a se proteja de inamicii prea insistenți.



GTA 3



SEZON DE GRILL
Probabil lansatorul de flăcări va face parte din cele mai îndrăgite arme.



VÂNĂTOARE DE MAHĂRI
Când vin elicoptere, e un indiciu destul de clar că ați fost cam indiscret.

Printre filmele de cinema, Nașul simbolizează stilul de gangster bun.

Pe PC acest lucru e reprezentat prin seria GTA. A treia parte a jocului vine în 3D.



PUMP IT UP
În 3D flinta se prezintă de două ori mai înspăimântătoare.

Preotul, consilierul alimentar și logopedul dvs. vă sfătuiesc să vă combateți latu-
ra negativă. GTA 3 vrea să o elibe-
rați și de data aceasta să o faceți ca
lumea: veți ajunge de la un mic
membru al unei bande de gangsteri,
până la o personalitate notorie a
mafiei: bateți, trageți, detonați,
furați, șantajați, păcăliți agenți FBI,
armate și distrugeți mașini cu
tonele. Care opțiune vi se pare mai
bună?

De la GTA 2 încoace seria lumii
interlope a devenit un cult.

Întâlnirile cu infractori din ce în
ce mai puternici, favorurile și servi-
ciile, păcălelile și conspirațiile atrag
jucătorii de la o misiune la alta.

În ceea ce privește conceptul, la
continuare nu s-a schimbat nimic.

Din nou vă stau la dispoziție
arme ca revolverul, lansatorul de
rachete, cocktailuri Molotov și mi-
traliere, pentru a avea pe stradă și
argumente mai tari decât o bătă de
baseball. Și din nou story-ul vă va

conduce pe scara carierei, motivele
personale fiind determinante.

Elemente noi sunt grafica 3D și
veridicitatea mediului: Liberty City
e compus dintr-o zonă industrială,
una comercială și un cartier de locu-
ințe; pe străzi se plimbă personaje
costumate adecvat, de la manager
până la prostituată.

Circulă prin oraș sau sunt par-
cate 50 de tipuri de vehicule. Lu-
mina se modifică de la zi la noapte,
ba mai mult, vremea se schimbă
imprevizibil în toate ipostazele, de
la însoțit până la ploaie torențială.



PRIMA IMPRESIE

Noua parte a celebrului joc de acțiune
cucereste cea de-a treia dimensiune. Veți
avea șansa de a gusta viața stil BLUG
Mafia, evoluând până la nivelul de high-
life a Nașului. Un singur sfat: reîm-
prospătați-vă garderoba.

ERDEI JĂCINT

Producător DMA Design
Termen mai 2002

**225.000
LEI***

JOCURI FULL LA PRETURI COOL!

Ubi Soft
ENTERTAINMENT

pret recomandat

Tom Clancy's **RAINBOW SIX**

ACTIUNE exploziva!

STRATEGIE adevarata!

un **3D SHOOTER** exceptional!

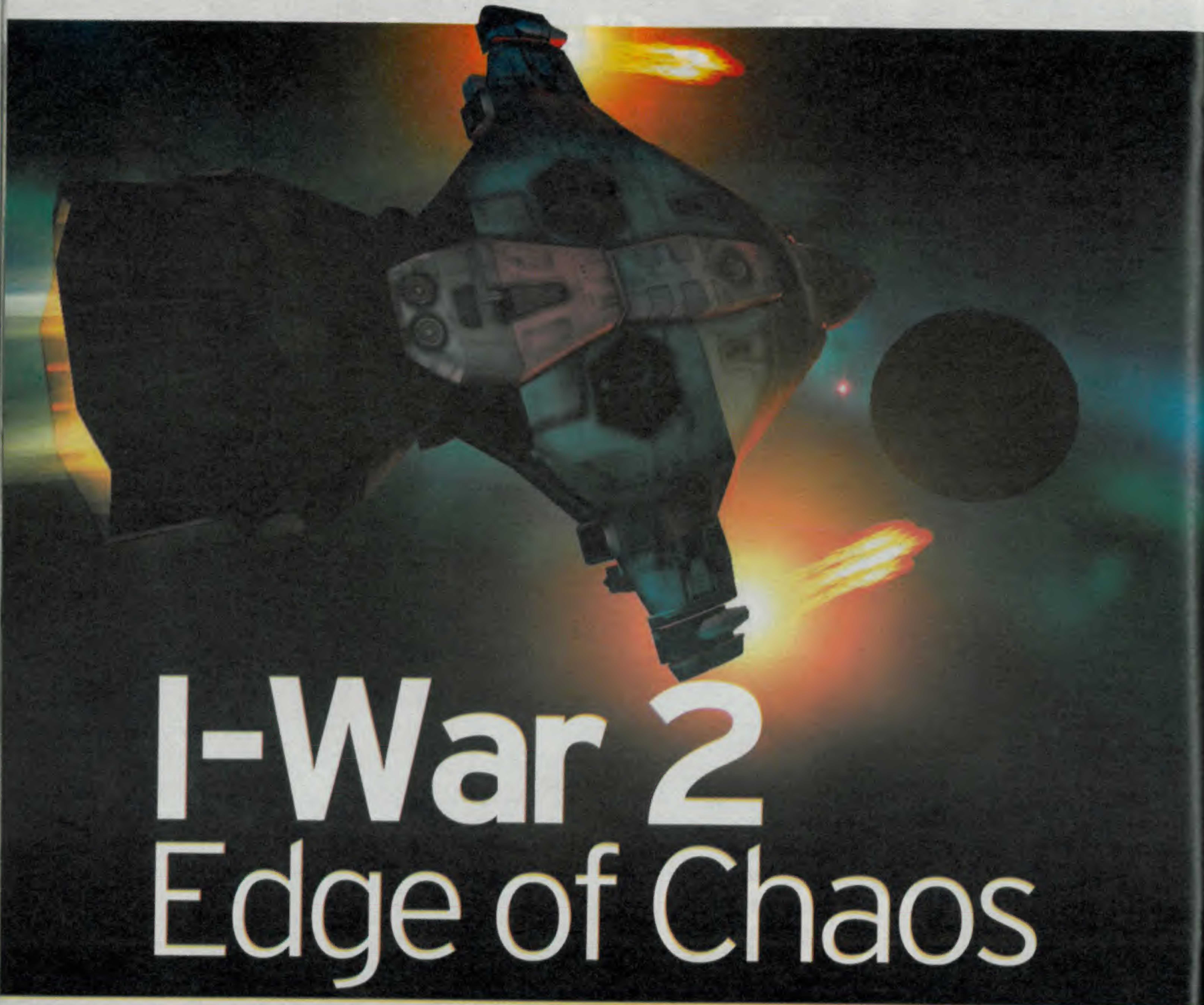
...si totul

la un pret **DE NECREZUT!!!**



**IL POTI GASI LA CHIOSCUL
DE LA CARE ITI CUMPERI
REVISTA PREFERATA DE JOCURI
SAU LA MAGAZINELE SPECIALIZATE
DIN ORASUL TAU!**

UBISOFT SRL
Bd. Primaverii, nr.51
sector 1, Bucuresti
Tel: 231.67.69
Fax: 231.67.66
e-mail: sales@ubisoft.ro



I-War 2

Edge of Chaos

Scandal în spațiu. Ca pirat spațial animat de bune intenții, furați de la gangsteri și polițiști corupți, pentru a finanța o campanie de răzbunare.

Micul Cal e demn de luat în seamă. Conduce navele spațiale cu atâta iscusință, de parcă ar fi mașinuțe telegidate. Într-o bună zi, destinul îl lovește crunt: tatăl său este ucis, o bombă teleportându-l împreună cu urmăritorii săi criminali pe veșnicele plajuri ale vânătorii spațiale. Fiul jură răzbunare, își pune pe cap ceva în stil Rambo și pornește să-și ia revanșa împotriva liderului bandei de răufăcători.

Din această clipă, puteți dirija băiatul în lungul și-n latul galaxiei. N-aveți nici o grijă, pe durata jocului nu

veți avea de-a face doar cu un tânăr pe jumătate dezvoltat.

După tutorial vă așteaptă o misiune sau două, după care Cal își întâlnește inamicul numărul unu și ajunge după gratii, condamnat pe viață. Trec câțiva ani, timp în care protagonistul a ajuns un bătaș oțelit, cu maxilar proeminent și o barbă de doi milimetri, care reușește să evadeze. Toate acestea ni se prezintă într-o secvență intermediară preprogramată, care ajunge aproape de clasa unui film. Din nou în libertate, continuați lupta împotriva apărătorilor corupți ai legii și bandiților spațiali.

După cum știm deja din *Wing Commander*, *Starlancer & Co.*, punctele roșii de pe radar vă indică navele inamice, după care pornește

lupta. *Independence War 2* (pe scurt *I-War 2*) merge însă cu un pas mai departe și oferă - prin efectul de inerție - un sentiment realist, chiar interesant de zbor. Pentru a putea trece fără probleme prin spațiu cu aparatele de vânătoare, e nevoie de multă pricepere și finețe, pentru că altfel rostogolirile nedorite de 360 de grade în jurul axei proprii devin inevitabile. Cine se acomodează cu controlul se poate bucura de secvențe de mișcare variate. Veți pluti mlădios prin spațiu și vă întoarceți aproape ca într-un shooter 3D.

Trageți cu arme laser obișnuite sau apălați la rachete cu Homing Device. Dotarea variază în funcție de navetă: bombardierul se poate dota cu artilerie grea, dar e lent și



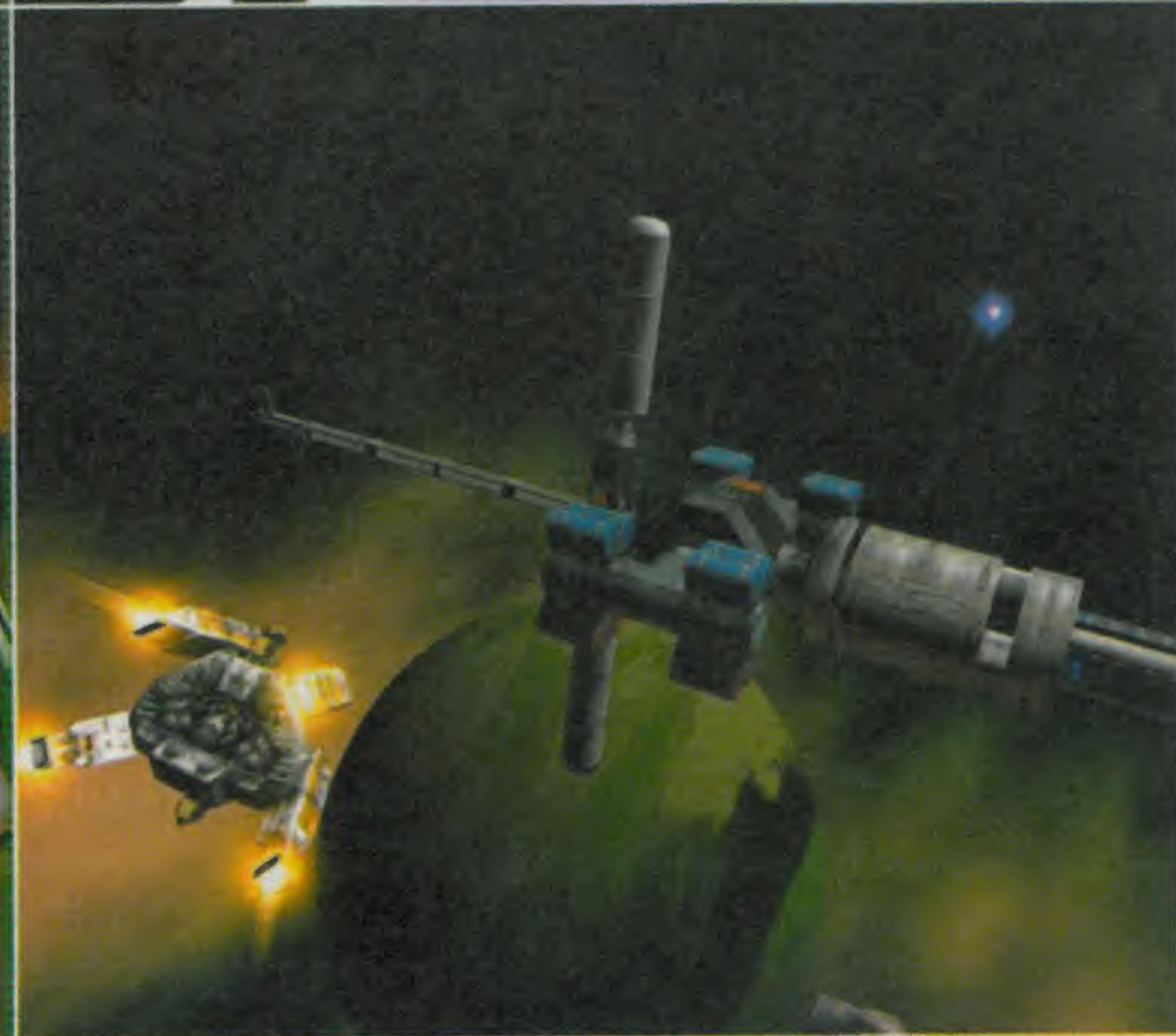
FIAT LUX! Cine accelerează la maximum poate admira efecte de lumină albastruie, dar trebuie să vă așteptați la un control îngreunat.



FRONTAL Un laser inamic ne consumă din energia scutului



ATAC Am luat un negustor în vizor pentru a-i captura prețioasa încărcătură.



reacționează întârziat. Navetele rapide de vânătoare nu suportă prea multe, dar se strecoară agile prin furtuna de fascicule laser a adversarilor.

La început trebuie să vă descurcați de unul singur, mai târziu veți avea și tovarăși. Prin legături radio puteți da comenzi wingmanilor dvs. controlați de PC, pentru a coordona atacurile. Cine dorește un joc deosebit de strategic stabilește și repartitia energiei: o viteză foarte mare încetinește, de exemplu, frecvența cu care pot trage armele de bord și invers.

Din punct de vedere al jocului, **I-War** e mai mult **Elite** decât **Wing Commander**. Călătorii după bunul plac cu ajutorul hărților stelare și al hiperpropulsiei în alte sisteme planetare și rezolvați misiuni care nu au importanță pentru story, efectuați misiuni de pază, comiteți atentate sau vă furișați neobservat prin sectoarele păzite. Ca răsplată, primiți obiecte de dotare, care vă fac nava să fie mai robustă și îi conferă o putere de foc mai mare. Merită apoi să reluați traseul pentru a continua povestirea. Aceasta profită mai ales de personajele

marcante ale jocului; diferitele personaje au propria personalitate și se comportă ca atare. De exemplu, în pofida înfățișării sale sumbre, electricianul Lemuel dispune de un suflet deosebit de bun. Agresiva Lori își compensează lipsa de experiență în luptă cu o fire încăpățanată.

Dialogurile sunt frecvente în joc și contribuie la dinamismul acestuia. Problemele apar când conversațiile se repetă nu se mai știe a câta oară, după ce din nou ați ratat îndeplinirea unei misiuni.

Și iată că am ajuns la principalul neajuns al simulatorului spațial: gradul de dificultate. Indiferent care misiune o alegeți, moartea vă paște după fiecare colț.

În versiunea beta a lui **I-War 2** a

fost imposibilă absolvirea unei misiuni din prima încercare. Acest lucru e stresant mai ales dacă o misiune e foarte lungă, deoarece jocul nu poate fi salvat decât în baza proprie.

ANDREI RITOK-SCHOTSCH



PRIMA IMPRESIE

În ciuda misiunilor extrem de dure, prezintă pericol de dependență. **I-War 2** trăiește din story-ul încins și din misiunile variate. Să sperăm că gradul de dificultate va mai fi adaptat până la data apariției.

THOMAS WEISS

Producător Particle Systems
Termen septembrie 2001

ATERIZARE

Apăsând pe tasta F8 se activează pilotul automat care preia andocarea.



Unreal 2

Așteptările legate de Unreal 2 sunt extrem de ridicate. Ce am văzut noi la E3 arată bine: **grafică genială, arme bestiale, profunzime tactică** și inovație.

In spatele ușilor închise, Infogrames a prezentat publicului select imagini în mișcare din Unreal 2, unul dintre punctele culminante ale expoziției. "După ce în Unreal jucătorii ieșeau în primul nivel din navă, majoritatea au rămas cu gura căscată văzând grafica pompoasă, nemaiîntâlnită până acum. Același lucru dorim să-l realizăm și cu Unreal 2." Cu aceste cuvinte și-a început Michael Verdu, de la Legend Entertainment, prezentarea viitorului hit de acțiune, iar pe parcursul de-

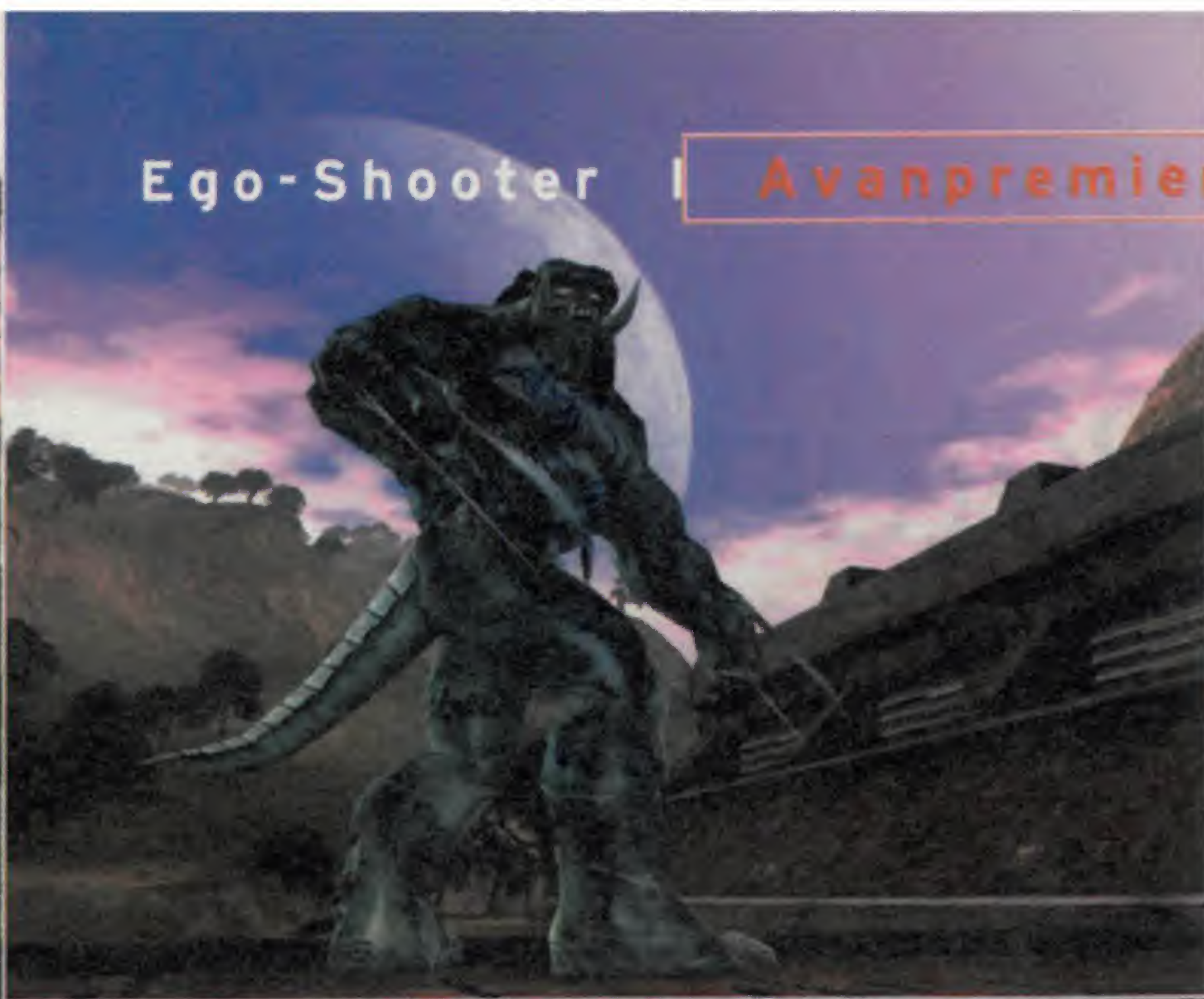
monstrației gurile au rămas într-adevăr mute de uimire. Întâi ni s-au prezentat peisajele outdoor ale primelor nivele (în total, în modul single player există 25 de nivele, împărțite pe 13 misiuni), care din punct de vedere grafic își spulberă concurența: lanțuri deluroase, pălcuri de copaci, cascade, ba chiar și fire de iarbă fantastic modelate și învăluite în texturi atât de detaliate că abia te mai poți reculege din mirare.

Toate obiectele sunt armonizate stilistic și chiar dacă s-a abuzat în

IMPONDERABIL
O primă hartă pentru Capture-the-Flag înfățișează o impresionantă centură de asteroizi.



PĂRIJOLIT Efectele lansatorului de flăcări sunt copleșitoare. În mișcare, impresia este și mai convingătoare.



Ego-Shooter

Avanpremieră

PERICULOS Toate figurile sunt modelate până la cel mai mic detaliu. În cea mai avansată treaptă de mărire a sniper-ului se văd chiar și ridurile.

PLIN DE FORME Aida este responsabilă de briefing-urile misiunilor și are tot timpul două argumente convingătoare pe țevă.

ultimul timp de sintagma "lume realistă de joc", în acest caz este cum nu se poate mai proprie.

Nivelele indoor nu sunt cu nimic mai prejos față de peisaje. Toate hărțile prezentate par bine gândite, concepute logic și, în pofida bogăției de detalii, nu par supraîncărcate. Și aici texturile contribuie la atmosferă. Încăperile, coridoarele și halele sunt diversificate chiar și în incinta aceluiași complex de clădiri. În afară de acestea, producătorii ne-au prezentat câteva arme ale ego-shooter-ului. Perla grafică o constituie lansatorul de flăcări. Jeturile incandescente în mișcare arată fabulos și provoacă pagube enorme inamicului.

Pe lângă armele de foc convenționale, ea pistolul și sniper-gun-ul, găsiți și aparaturi exotice. Una dintre acestea lansează asupra adversarului un fel de lipitori, creaturi neplăcute care devorează apoi armura și chiar adversarul.

Mai întâlnim în joc diferite arme laser, pe care le confiscăți pe parcurs de la extraterestri. Însă înainte de a le putea utiliza, trebuie să le analizați în laboratorul navei dvs. În plus, toate armele din Unreal 2 dispun de o a doua funcție de foc.

Nava nu are numai rol de cercetare, ci e și baza dvs. După fiecare misiune vă întoarceți în cabina dvs., discutați despre misiuni sau stați la taclale cu alți membri ai echipajului, prin sistemul Multiple-Choice-System. Un personaj important de la bordul navei este atractiva Aida, care adună toate datele necesare briefing-ului misiunii și vă dă ponturi pentru acțiunile tactice pe care le puteți întreprinde. Efecte vizuale de tipul mișcării

sincrone a buzelor cu rostirea textului și mimica în funcție de poziție nu înseamnă nimic din punct de vedere al gameplay-ului, dar arată bine.

Dacă în Unreal erați încă un luptător solitar, primiți acum în unele misiuni și camarazi. De exemplu, într-o misiune apărați o cetate de atacatorii extraterestri. Prin intermediul unui meniu sau al unor hotkey-uri, dați comanda aliaților, după care aceștia atacă, păzesc un anumit punct sau parcurg un traseu de patrulare.

În ceea ce privește adversarii, producătorii ne-au prezentat rasa skaarj, cunoscută încă din Unreal. Modelele sunt lucrate până la cel mai mic detaliu, extraterestrii poartă acum și ei armuri și aparțin mai multor clanuri. Acest lucru joacă un rol important, deoarece pe parcursul jocului vă puteți alia cu diferite fracțiuni.

Comportamentul adversarilor variază în funcție de situație și mediu. Astfel, am tras de la o distanță sigură cu sniperul asupra unui skaarj, care s-a ascuns îndată după

un zid. În atacul asupra cetății, adversarii au acționat iscusit în echipă și au fost greu de învins.

În ciuda cuprinzătorului mod single player, Unreal 2 va oferi toate caracteristicile lui Unreal Tournament. În afară de aceasta, mai există și o nouă variantă, în care (ca în Tribes 2) vă puteți decide pentru o clasă și trebuie să cuceriți cu camarazii steagul bazei adverse.

Cea mai nouă versiune a editorului Unreal ED va fi lansată o dată cu jocul, astfel încât și în jurul lui Unreal 2 să se poată contura rapid o comunitate cum e cea a lui UT.

ANDREI RITOK-SCHOTTSCH



PRIMA IMPRESIE

Grafica acestui joc e fascinantă! În ciuda celorlalte jocuri prezentate, pentru mine a fost highlight-ul lui E3 în domeniul de acțiune. Îndeosebi în ceea ce privește designul nivelelor și profunzimea jocului, Unreal 2 va fi imbatabil. GEORG VALTIN

Producător Legend Entertainment
Termen martie 2002

Return to Castle Wolfenstein



PREA TÂRZIU
Adversarii inteligenți
încearcă de regulă
să sară repede într-un
adăpost, dar asta
nu ne-a scăpat.



FĂRĂ GRANITE
În lipsa
pașaportului,
la trecerea fron-
tierelor e bună
și o mitralieră.

Controversat, idolatrizat, neînțeles.
Return to Castle Wolfenstein **îi va**
preocupa pe protectorii tinerilor
la fel de mult ca și pe jucătorii
de acțiune. Punem pariu?



În trecutul sumbru, diferitele titluri **Wolfenstein** au făcut fericiți fanii de acțiune și au provocat nenumărate discuții prin instituțiile germane, căci, potrivit legislației germane, în jocurile de pe piață sunt interzise zvasticile. Apariția celei mai noi versiuni, numite **Return to Castle Wolfenstein**, s-a aflat totuși sub semnul întrebării în Germania, căci posesia versiunii originale SUA poate fi pedepsită penal. Astfel, cei de la Activision au fost nevoiți să decupeze toate texturile contravenționale din joc, pentru a putea apărea cu o versiune și pe piața germană. Așteptarea acestui joc va merita.

Datorită engine-ului Q3A bine utilizat, jocul arată cool și realist, în plus jucându-se ca un best-of al istoriei ego-shooterelor: o priză de design a adversarilor din **Doom**, o doză de atmosferă horror din **Quake**, un pic de scenariu a la **Half-Life** și, bineînțeles,

amestecul hoardelor de naziști cu invazia de zombi. Din punct de vedere al jocului, **Wolfenstein** scliște prin schimburi de focuri, care conving înainte de toate prin adversarii care acționează foarte inteligent.

Luptătorii zombi se ascund după scuturile lor și trebuie păcăliți, luptătorii SS răstoarnă mesele și sar cu eleganță în spatele acestora. Cine e destul de atent poate profita și de duelurile dintre naziști și monștri, privind cum se seceră reciproc.



PRIMA IMPRESIE

Vă mai amintiți **Wolfenstein 3D**, adevăratul bunic al shooterelor? Ce le mai măcelăream la naziști, căutam de zor uși secrete, comori și nivele bonus! Dacă totul va merge bine, vom avea serios de furcă cu inteligenții adversari care ni se pregătesc.

CIPRIAN COROIANU

Producător Gray Matter
Termen noiembrie 2001

LUNETĂ

De la o distanță sigură, pușca cu lunetă vă ajută deseori la curățarea zonelor intens populate de adversari.



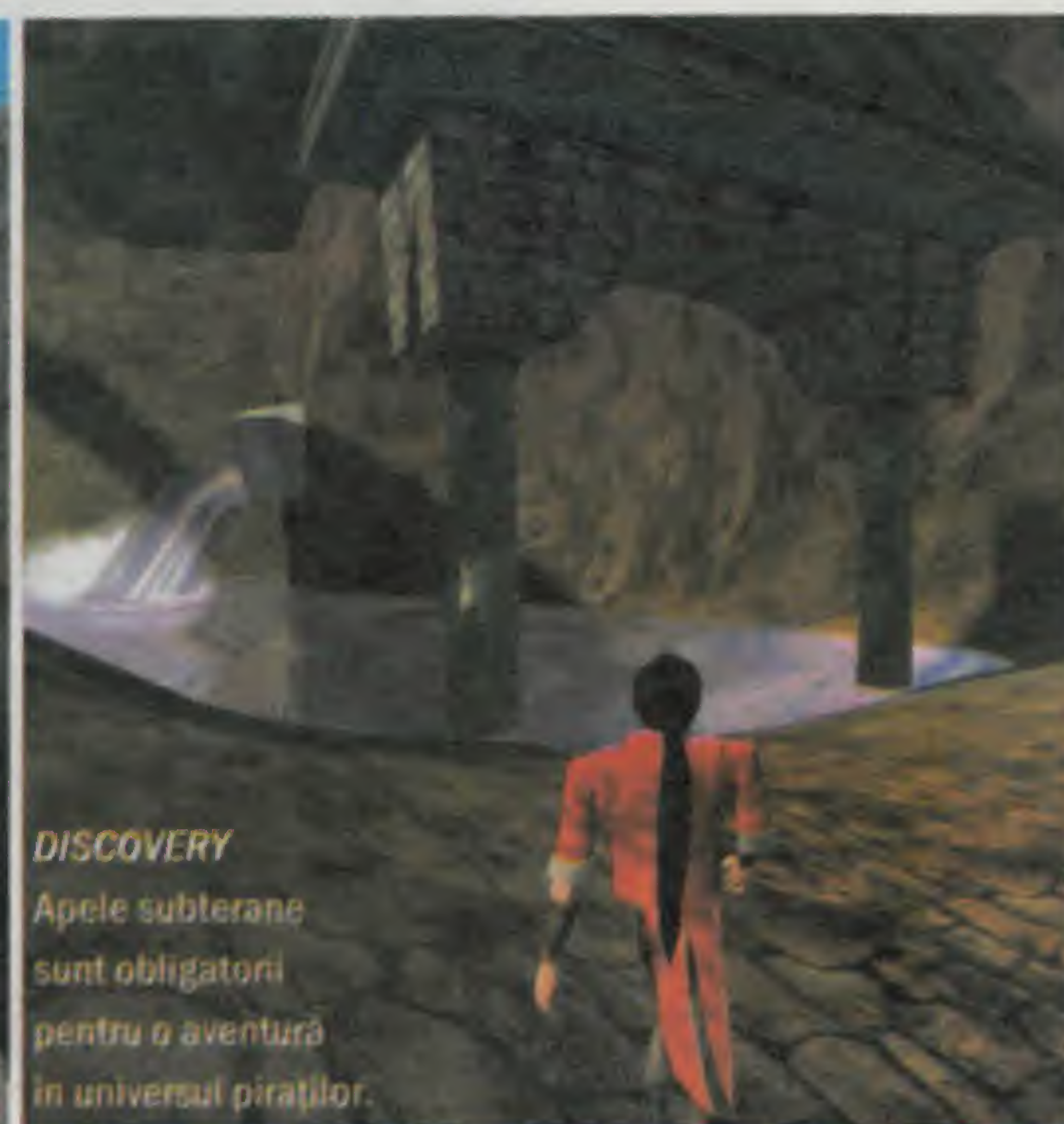


Galeon



TOATE PÂNZELE SUS

Cu această corabie călătoriți de la o insulă la alta. O misiune se va desfășura chiar la bordul navei.



DISCOVERY

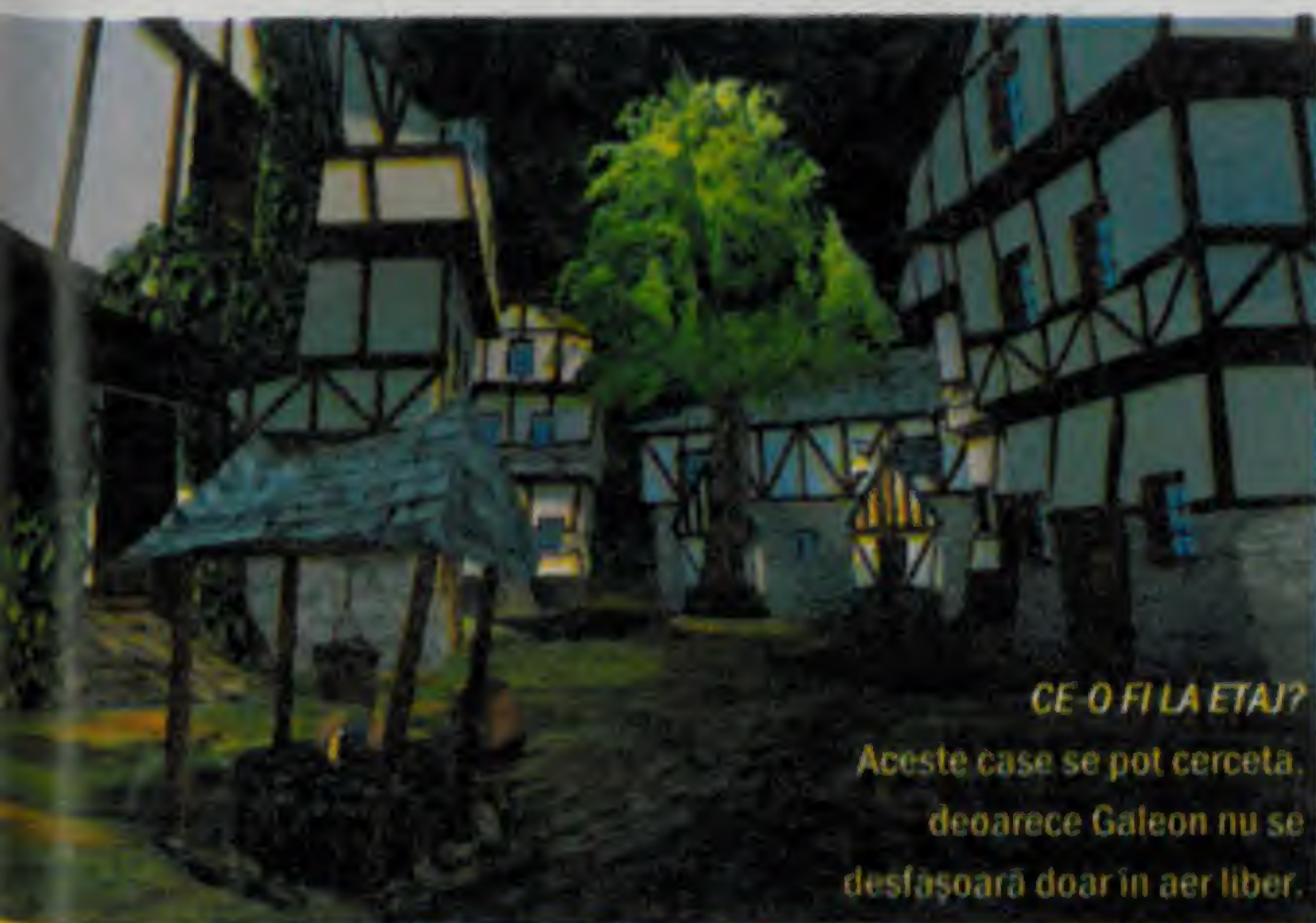
Apele subterane sunt obligatorii pentru o aventură în universul piratilor.

MECANICĂ COMPLICATĂ

Emoțiile personajelor sunt redată în detaliu pentru a face povestirea și mai incitantă.



Dacă Monkey Island vi s-a părut prea liniștit, Galeon vă va împlini dorințele: plin de acțiune, **jocul se apropie de tematica piratilor.**



CE O FI LA ETAJ?

Aceste case se pot cerceta, deoarece Galeon nu se desfășoară doar în aer liber.

Podul se surpă. În mod normal, într-o astfel de situație viața unui erou se sfârșește, dar nu și în **Galeon**. Heroe Rhama Sabrier controlat de jucător din perspectiva 3rd person, urcă cu ușurință pe bucățile aflate deja în cădere ale podului. O secvență independentă? Nicidecum: în **Galeon** controlați personal aceste acțiuni!

Deoarece jocul provine de la inventatorul lui **Tomb Raider**, Toby Gard, paralelele sunt inevitabile: protagonistul se mișcă chiar mult mai lin pe suprafața ecranului, decât o făcea odinioară Lara Croft. Dar repertoriul de mișcări al lui Rhama Sabrier ar stârni invidia renumitei doamne arheolog: eroul sare, alungă, se catără, alunecă, se furișează, înoată și luptă atât de elegant, încât în mare parte efectul e provocat prin aceste animații. La contactul cu adversarii, de exemplu cu pirai sau schelete prost dispuse, scoateți sabia pentru a-i calma cu combinații iscusite de lovitură și împungere. Mai

mult timp însă vă va răpi cercetarea plină de aventuri a insulelor. Veți întâlni sisteme întortocheate de galerii subterane, peisaje de junglă tropicală sau epave.

Ocazional, mai combinați și obiecte sau rezolvați diferite puzzle-uri cu întrerupătoare, pentru a putea trece mai departe. Controlul e deopotrivă simplu și complex. De exemplu, eroul nostru se poate cățăra peste tot. De aceea calea de rezolvare e foarte variată și doar rareori lină.

ANDREI RITOK-SCOTSCH



PRIMA IMPRESIE

Galeon vrea să fie urmașul celebrei serii de aventuri **Tomb Raider**. Pe lângă gameplay-ul original jocul impresionează prin grafica ce corespunde chiar celor mai ridicate exigențe. În octombrie vom vedea dacă Lara Croft va fi într-adevăr detronată.

ERDEI JÁCINT

Producător..... Confounding Factor
Termen de apariție octombrie 2001



**FĂRĂ PROBLEME
NU AR EXISTA SOLUȚII.**

*Fără inspirație nu ar exista idei. Noul
Compaq Deskpro EX MT cu procesor Intel®
Pentium® III 1.0 GHz. Simplu de întreținut
datorită programelor pentru administrarea
de la distanță și managementul resurselor.
Formatul compact și șasiul ergonomic
permit activitatea de service sau upgrade
în minimum de timp. Conceput astfel încât
să-ți dea soluții, și nu probleme. Soluția
tehnologică pentru munca la birou.
Tehnologia care te inspiră. De la Compaq.
Bun venit în noua eră IT.*

COMPAQ
Inspiration Technology

COMPAQ DESKPRO EX MT

Procesor Intel® Pentium® III 1.0 GHz • 128 MB RAM
• hard disk 20 GB • 815 chipset • CD • placă grafică nVidia
• fast Ethernet 10/100 • Microsoft® Windows® 98
Acum disponibil și cu **LINUX**



Calculatoarele Compaq au preinstalat Microsoft® Windows® original.
<http://www.microsoft.com/piracy/howtotell>



Șos. București - Ploiești 135
Tel: 303 31 00; Fax: 303 31 64
www.omnilogic.ro

© 2001 Compaq Computer Corporation. COMPAQ and the Compaq logo Registered in U.S. Patent and Trademark Office. Deskpro and Inspiration Technology are trademarks of Compaq Information Technologies Group, LP. In the U.S. and other countries. Intel, the Intel Inside logo, Pentium are trademarks or registered trademarks of Intel Corporation or its subsidiaries in the United States and other countries.

DERATIZARE

Trăiți luptele
și dialogurile
din perspectiva
1st person.



Arx Fatalis

Unul dintre cele mai promițătoare jocuri de la E3 a fost noul proiect al studiourilor franceze Arkane.

Arx fatalis vrea să unească elemente din Ultima Underworld și Dark Project.

Asemenea jocurilor devenite clasice de la Origin, story-ul fantastic vă trimite ca erou singuratic într-o uriașă lume subterană de dungeon-uri, care e bântuită de forțele răului.

Veți avea ocazia să folosiți armele la fiecare colț. Luptele le dați din perspectiva 1st person, cea mai bună tactică nefiind însă întotdeauna cea de „hai pe ei!”. În schimb puteți elimina goblini sau troli prin

furișare, atacându-i pe la spate - vă amintiți de Dark Project? Sau adăugați o licoare pentru somn în apa unei trupe pentru a trece mai departe complet nevătămat.

Un element deosebit este și sistemul de magie: formulele magice le veți desena cu mouse-ul pe ecran ca în Black & White. De exemplu, un triumphi iluminează locul.

Jucătorii cu poftă de experimente vor putea astfel descoperi chiar și vrăji complet noi.

Producător Fishtank Interactive
Apariție octombrie 2001



Morrowind

Mult așteptatul RPG al lui Bethesda bazat pe seria Elder Scrolls se apropie de finalizare. Deoarece dungeon-urile sunt construite, caracterele sunt implementate, quest-urile sunt finalizate, până la lansare echipa se va ocupa în primul rând de balancing.

Bethesda | decembrie 2001



Wizardry 8

Și Wizardry 8 e aproape finalizat. Între timp s-a anunțat și o dată oficială de lansare: în octombrie va sosi momentul. Producătorul nu a găsit încă un publisher pentru Europa, fanii vor trebui să și-l procure deocamdată din SUA.

Sir Tech | octombrie 2001



Midgard

Producătorii lui Anarchy Online de la Funcom lucrează la un nou joc online. Midgard transpune jucătorul într-un imperiu marcat de mitologia nordică. În loc să vă câștigați pâinea ca de obicei ca luptător, vă veți ocupa de pescuit, construcții și fierărit.

Funcom | necunoscut

ADVENTURE

RPG | Adventures

COUNTDOWN

Jocuri de a căror apariție se bucură cel mai mult cititorii PC Games:

- 1 **Diablo 2 Expansion Set**
Action-RPG | a apărut
- 2 **Dungeon Siege**
RPG | noiembrie 2001
- 3 **Star Wars: Galaxies**
Online-RPG | martie 2002
- 4 **Baldur's Gate 2 Add-on**
RPG | a apărut
- 5 **Neverwinter Nights**
RPG | decembrie 2001
- 6 **Anachronox**
RPG | a apărut
- 7 **Runaway**
Adventure | a apărut
- 8 **Pool of Radiance 2**
RPG | septembrie 2001
- 9 **Myst 3: Exile**
Adventure | septembrie 2001
- 10 **Morrowind**
RPG | decembrie 2001





Highlights Adventure



INFINIT Lumea Everquest va fi constant dezvoltată, iar cu RPG-uri Online ca Dark Age of Camelot și Star Wars: Galaxies va exista suficientă materie primă pentru viitor.

Jucătorii RPG sunt la putere:

tot mai mulți producători permit fanilor jocurilor lor să conceapă nivele proprii pentru a prelungi astfel durata de viață a jocului.

Direcția e clară: RPG-urile de mâine vă așteaptă cu o minunată grafică 3D, sunt complexe, dar totuși ușor de stăpânit și îi dau jucătorului înainte de toate tot mai multă libertate. *Dungeon Siege* și *Neverwinter Nights* vor fi dotate ambele în versiunea de vânzare cu editoare cuprinzătoare, cu ajutorul cărora jucătorii RPG inventivi pot crea lumi noi pentru comunitatea lor. De asemenea, din ce în ce mai intens se utilizează și posibilitatea rezolvării quest-urilor cu mai mulți jucători împreună.

Diablo și urmașul său au fost primii și bineînțeleș și *Dungeon Siege* precum și *Neverwinter Nights* vor pune la dispoziție această opțiune. Și RPG-urile online răsar ca ciupercile după ploaie: *Everquest* primește duios missionpack-ul, drama cavalerescă *Dark Age of Camelot* și noua speranță *Star Wars Galaxies* vor de asemenea să atragă mii de jucători. Pe lângă acestea, Lucas Arts și veteranul Bioware se axează pe un gigantic RPG pentru jucători solo cu promițătorul titlu *Knights of the old Republic*. În acesta cavalerii Sith pornesc într-o cruciadă de răzbunare împotriva republicii Jedi, lucru care va fi renderizat într-un engine grafic nou dezvoltat de Bioware.

Din punct de vedere al jocului ni s-au promis mari asemănări cu *Baldur's Gate*, bineînțeleș adaptat la tematica *Star Wars*. Dar până la mijlocul lui 2002 nu ne putem aștepta la apariția jocului. În cele din urmă o știre proastă pentru prietenii aventurilor grafice ordonate: Până la *Atlantis 3* (Cyro) și *Road to India* (Microids) nici un alt titlu nu va mai vedea lumina lui E3. Zvonul unui nou *Monkey Island* de la Lucas Arts nu s-a confirmat, cum nu s-a confirmat nici continuarea atât de așteptată a lui *Grim Fandango*.

1. Neverwinter Nights

Chiar și prezentarea grafică în sine a lui **Neverwinter Nights** face ca redactorii de jocuri să rămână uimiți. Bioware ne dă cadou o pompoasă lume 3D fantastică, de la molid peste cascade înalte până la pâlcurile de frunze, toate obiectele au fost create până la ultimul detaliu. Ochiul e curtat de jocuri de lumini și umbre ca și de efecte și vrăji grandioase. Cine a încercat vreodată un joc AD&D, poate admira acum vrăjile cunoscute în toată splendoarea lor, fie că e vorba de proiectile magice, mingi de foc sau un scut magic. Iar gameplay-ul e la fel de convingător ca prezentarea: bazându-se pe cea de-a treia ediție a regulilor D&D (cu rasele și clasele corespunzătoare) vă trimiteți personajul într-o aventură epică în stilul lui **Baldur's Gate 2**, care vă oferă o distracție de circa 60 de ore. Ca moduri multiplayer vă stau la dispoziție printre altele jocul cooperativ al campaniei, Siege the Castle, King of the Hill și Capture the Flag. Împreună cu jocul se livrează același editor cu care lucrează și designerii. Datorită operării simple a acestuia, comunitatea va crea constant hărți noi. Astfel motivația de lungă durată e garantată.

Producător: Bioware Termen: decembrie 2001



2. Dungeon Siege



Dungeon Siege impresionează printr-un gameplay intens și prin dezvoltarea bine gândită a caracterelor. O interfață îmbunătățită garantează atât începătorilor cât și profesioniștilor un control simplu. Până la lansare producătorii se ocupă în primul rând de balancing pentru monștri, vrăji și arme.

Producător: Gas Powered Termen: noiembrie 2001

3. Morrowind



După prezentarea lui **Morrowind** suntem convinși că un RPG modern poate utiliza foarte bine și perspectiva clasică 1st person. Cu o lume complexă a jocului și cu o dezvoltare detaliată a caracterelor jocul corespunde cu siguranță pretențiilor aventurierilor PC cu experiență. Luptele se desfășoară în timp real.

Producător: Bethesda Termen: decembrie 2001

4. Diablo 2 Add-on



Nimeni nu ne poate explica într-adevăr, dar principiul **Diablo** aduce și în al cincilea act o satisfacție pe cîste. Două clase suplimentare de caractere și obiectele noi sunt doar câteva dintre multele noutăți. Citiți testul jocului la pagina 96.

Producător: Blizzard Termen: iulie 2001

5. BG 2: Thron of Bhaal



Thron des Bhaal va realiza în vară încheierea pe cîste a saga **Baldur's Gate**. Noi peisaje, vrăji și monștri vă așteaptă grupul de eroi, înainte de a ajunge la bătălia finală. Deosebit: la începutul Add-on-ului puteți decide liber, care personaje secundare să vă însoțească în călătorie.

Producător: Bioware Termen: a apărut

6. Star Wars: Galaxies



Un vis devine realitate: RPG-ul online plasat în universul **Star Wars** vă oferă posibilitatea de a vă face de cap ca **Mon Calmari**, om sau chiar **Wookie** în diferite meserii între care negustor sau mercenar. Cu toate că jocul n-a apărut încă pe piață, la E3 s-a anunțat deja primul Add-on.

Producător: Verant Termen: martie 2002

7. Freedom Force



Eroii împotriva răufăcătorilor! Vechiul conflict e deosebit de distractiv mai ales dacă adversarii dispun de puteri supranaturale și aruncă de exemplu cu mașini sau creează mingi de foc pe bandă rulantă. Faptul că astfel eroii pot acumula și puncte de experiență pentru a-i dezvolta după bunul plac face ca **Freedom Force** să fie și mai bun.

Producător: Irrational Games Termen: decembrie 2001

8. Pool of Radiance 2



Continuarea legendarului RPG se lasă așteptată. Totuși RPG-ul face o impresie foarte solidă, dar din punct de vedere grafic se situează undeva după **Neverwinter Nights** și **Dungeon Siege**.

Dat fiind că valorile interne tipice RPG-urilor sunt potrivite, ne așteptăm la un adevărat hit.

Producător:SSI Termen: decembrie 2001

9. Arx Fatalis



Potrivit afirmațiilor producătorului, **Arx Fatalis** vrea să devină un fel de amestec de **Dark Project** și **Ultima Underworld**. Sunt planuri mărețe și, după ce am văzut prezentarea suntem optimiști: mecanica jocului și designul nivelelor fac o impresie bună; varietatea monștrilor, vrăjile și posibilitățile de interacțiune oferă diversitatea.

Producător: Fishtank Termen: decembrie 2001

10. Torn



Torn va fi un cocktail din diferite RPG-uri: un erou puternic bătut de soartă a la **Planescape Torment**, sistemul de caractere din **Fallout** și luptele pline de acțiune a la **Icewind Dale**. Cu **Torn**, **Black Isle** pășeste pentru prima oară într-un mediu 3D și implementează jocul cu noua tehnologie **Littech**.

Producător: Black Isle Termen: decembrie 2001



Neverwinter Nights

Pornim în aventură. **Convingător atât din punct de vedere grafic, cât și al gameplay-ului,**

Neverwinter Nights se adresează în egală măsură fanilor single și multiplayer.

Prezentarea de la E3 a lui Neverwinter Nights a decurs neobișnuit, căci producătorii au prezentat întâi editorul, cu care se realizează aventura. "Ne constituim repede o hartă, în care ne vom face apoi de cap", le-a spus producătorul Trent Oster redactorilor uimiți. A vrut să demonstreze că oricine se descurcă în Word poate stăpâni și editorul. Că e așa v-o putem confirma și noi; operatorul calculatorului nu a avut nevoie nici măcar de zece minute pentru a realiza o hartă. Principiul de funcționare e simplu: prin clic de mouse stabiliți setul grafic dorit, plasați coridoare și încăperi, selectați texturi și poziționați monștri și obiecte.

Armele, coifurile și inelele se lasă modificate în înfățișare și în calitate. Pentru armură în sine există trei milioane de combinații diferite. Comportamentul și textele monștrilor și personajelor secundare le puteți programa printr-un limbaj scriptic simplu.

Rezultatul construcției de nivel a meritat văzut: personajul pășea pe un coridor întunecat, lumina făcliilor și efectele impresionante de umbre au asigurat atmosfera. Neverwinter Nights arată fantastic și se va măsura cu Dungeon Siege, în disputa pentru coroana genului de aventură.

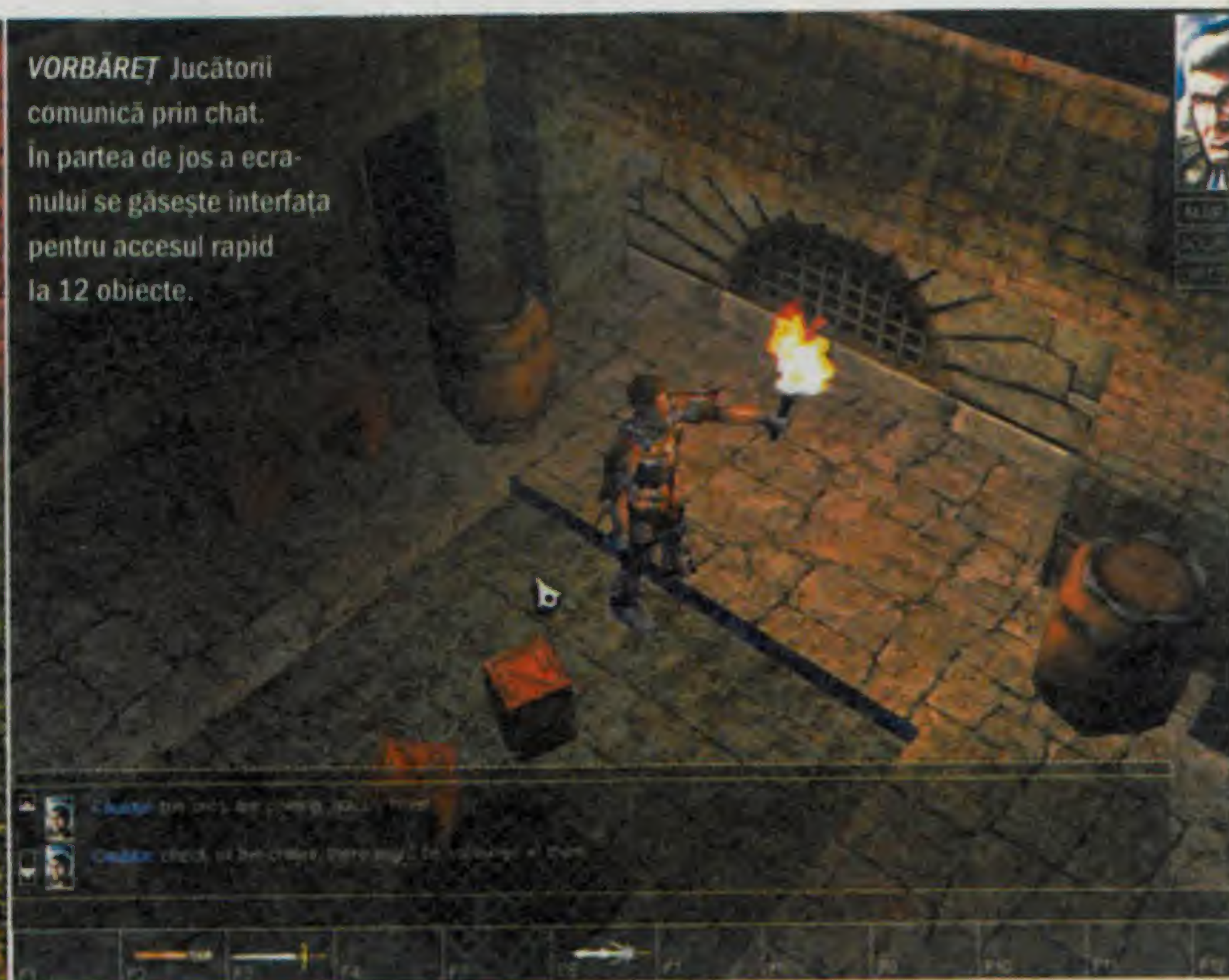
Datorită nenumăratelor expediții în donjoane, luptele sunt o componentă importantă a jocului. Prin urmare, Bioware pune în mod corespunzător în scenă duelurile. Pentru diferitele acțiuni de atac și de apărare, s-au realizat animații realiste. Monștrii și caracterele se mișcă lin și luptele sunt foarte variate.

S-a ținut cont chiar și de genul armurii. Purtătorii de sabie lovesc și împung cu ele adversarii, cu

AURĂ BUNĂ Vrajile de apărare se pot recunoaște printr-o aură din jurul picioarelor caracterului.



VORBĂREȚ Jucătorii comunică prin chat. În partea de jos a ecranului se găsește interfața pentru accesul rapid la 12 obiecte.



bardele se cioplește, iar cu ciomegele se fac pur și simplu ravagii. În defensivă, atacurile sunt blocate cu paloșul sau cu scutul. Cât de bine se descurcă personajele dvs. depinde de nivelele de aptitudini, de armele utilizate și de atribute ca putere și abilitate.

Alternativa ciomăgelii o reprezintă în mod tradițional utilizarea diferitelor formule de hocus-pocus. Mulțumită suportului GeForce 3, vrăjile delectează cu adevărat ochiul; cine cunoaște **Baldur's Gate 2** și **Icwind Dale** se va bucura întâlnind vrăji cunoscute, cu efecte 3D copleșitoare. Vrajile ample (grindina, lanțul de fulgere sau ploaia de meteoriți) sunt deosebit de impresionante, dar merită văzute și proiectilele magice sau sfera invulnerabilității.

E bine de știut, chiar dacă faptul nu e prea evident, că jocul utilizează a treia ediție a regulamentului D&D drept cadru pentru atribute, puncte de experiență, clase de personaje și rase. La crearea alter ego-ului dvs. puteți alege dintre șapte rase și 11 clase de caractere. În loc să vă generați la întâmplare statisticile, veți repartiza o anumită cantitate de puncte fiecărei aptitudini dorite.

Campania single player e împărțită în patru capitole și poate fi absolvită și în modul cooperativ.

Porniți din orașul Neverwinter, unde - problema numărul 1 - o epidemie amenință să extermină întreaga populație.

A doua problemă: o caravană cu componente pentru o licoare de vindecare a fost atacată.

Deoarece personajul dvs. încă nu a fost atins de boală, veți porni spre nord, pentru a găsi o licoare. Această aventură vă va da de lucru circa 60 de ore de joc. Mulțumită construcției modulare, jocul se poate completa de oricând cu quest-uri noi.

Veți putea intra cu personajul în mod multiplayer. Pe fiecare server - toate gratuite - își pot face de cap câte 64 de jucători în același timp.

Ca moduri de joc, printre altele se oferă Siege the Castle, Capture the Flag și King of The Hill. În afară de asta, pe fiecare server se

găsește o tavernă, unde puteți sta la taclale cu ceilalți aventurieri, puteți face comerț sau să vă delectați virtual. Pentru jucătorii Pan&Paper ar putea fi interesant modul Dungeon Master: în rolul liderului de joc controlați acțiunea, introduceți monștri și obiecte noi și controlați comportamentul personajelor secundare.



PRIMA IMPRESIE

A fost odată... Neverwinter Nights face parte din acel gen care amintește de poveștile spuse la gura sobei în serile de iarnă. Ținând cont de geniul celor de la Bioware, personal abia aștept apariția jocului.

CIPRIAN COROIANU

Producător Bioware
Termen decembrie 2001

CLASIC Și în Neverwinter Nights e obligatorie vizita prin cimitir.



GÂNGANIE URIAȘĂ

Mulți adversari sunt mai mari decât personajele și, în mod corespunzător, mai periculoși.

Throne of Darkness



EFICIENT
Când e vorba
de mai mulți monștri,
producătorii
se orientează după
mitologia japoneză.



PLIN DE EFECTE
Vrăjile sunt bine
puse în scenă, iar reper-
torul lor corespunde
standardului acestui gen.

Lumea mitologiei
asigură cadrul
pentru **acest RPG**
în format Diablo.

Dacă vă închipuiți că Diablo ar face o vizită Japoniei feudale, deja ați pătruns direct în lumea lui Throne of Darkness. Nu-i de mirare, fiindcă în spatele culiselor stau Ben Haas și Isaac Gardner, doi foști angajați la Blizzard.

Aici, în loc să cutreierați peisajele de unul singur, vă alcătuiți o trupă formată din șapte caractere diferite, cu care porniți la ciomăgit monștri, culegând de asemenea tot soiul de lucruri și acumulând astfel puncte de experiență.

Figurile se bazează, ca de altfel și story-ul, pe mitologia japoneză. Trimiteți magicieni, arcași și luptători cu sabia să se înfrunte în lupte puse în scenă în timp real. În mod firesc, nu controlați decât o singură figură în mod direct (cea aleasă în prealabil). Restul gravitează în jurul acesteia și încearcă să abordeze ținta specificată în manieră specifică - ofensivă, neutră, defensivă. Tot dvs. hotărâți care sunt armele și vrăjile de care se folosesc membrii echipei.

Cele 40 de vrăji corespund elementelor clasice și pot fi întărite prin acumularea de expe-

riență. Salve de foc, mingi de gheață, tunete și fulgere creează toate stricăciuni mari, însă vrăjile de vindecare conferă mai multe puncte.

Pe lângă stărpirea definitivă a răului, trebuie rezolvate o serie de quest-uri, ceea ce ține de stilul genului, și fiecare caracter are o sarcină specială. În cazul ducerii cu succes la bun sfârșit a misiunii, personajul primește ca răsplată aur sau un obiect unic.



TIPI DE ÎNCREDERE

Gameplay-ul amintește în mod frapant de Diablo.

Nici o minune, designerii provin din fosta echipă de la Blizzard.



PRIMA IMPRESIE

Spre marea bucurie a fanilor genului RPG, jocul ne pune în pielea unui ronin japonez. Astfel vom avea șansa de a ne măsura puterile cu samurai, ninja și monștri culturii asiatice. Cunoașterea cel puțin a unei arte marțiale este obligatorie. ERDEI JÁCINT

Producător Click Games
Termen septembrie 2001

Radio Contact

are

99,1 FM



radio
CONTACT

www.radiocontact.ro





Star Wars Galaxies



CUNOȘTINȚE VECHI
C-3PO e unul din
multele personaje
cunoscute din film,
care însă
nu va putea fi jucat.



IMPOZANT
Arată ca un
ego-shooter
elegant, dar
se joacă
precum un RPG
pur-sânge.

Jedi, Wookies, vânători
de recompense, **bucurați-vă**
de o lume online minunată
plină de diverse pericole,
provocări și șanse.

COMOD Ca în filme,
puteți parcurge
distanțe mari
cu Landspeeder-ul.



In sfârșit, universul Star Wars este transpus și într-un RPG Online. Asemănător cu Everquest, întâi vă luptați ca om vulnerabil, Mon Calamari iscusit, sau un Wookie puternic, pentru ca pe parcursul timpului să vă dezvoltați armele și aptitudinile astfel încât până și Luke Skywalker sau Han Solo ar rămâne uimiți. Apropo: Star Wars Galaxies se desfășoară în perioada de după distrugerea primului Death Star.

Figurile cunoscute ale filmului vor apărea, dar nu veți putea juca cu ele. Printre aptitudinile de dobândit se numără mănuierea armelor, trucuri Jedi sau reparatul navelor spațiale, neexistând clase fixe de caractere. Cine dorește și investește suficient timp (și bani), poate deveni un multitaken iscusit, ca Han Solo.

Nu se știe încă la ce nivel se ridică cheltuielile lunare pentru joc, dar probabil că Sony și Lucas

Arts nu vor cere mai puțin decât cei 10 dolari ai lui Everquest. În schimbul acestora, producătorii, care realizează împreună titlul, vor să și ofere o varietate imensă. De aceea, jucătorii nu vor cotropi Tatooine, căci și filmul a fost plin de personaje pe post de figuranți fără nume și fără chip.

Jucătorul își va dezvolta mai degrabă rase cunoscute sau unele personaje noi, pline de fantezie, de fiecare dată în cadrul regulilor prescrise de George Lucas.



PRIMA IMPRESIE

Promit solemn, pe gluga Împăratului, că-mi fac rezervare de juma' de an de concediu pe 2002. Cu experiența de Everquest a programatorilor și cu genialele figuri Star Wars, lucrurile nu pot să meargă prost! FLORIAN STANGL

Producător..... Verant
Termen martie 2002

Torn



PASTELAT Vă alegeți rolul de pitic, orc, om sau zână.



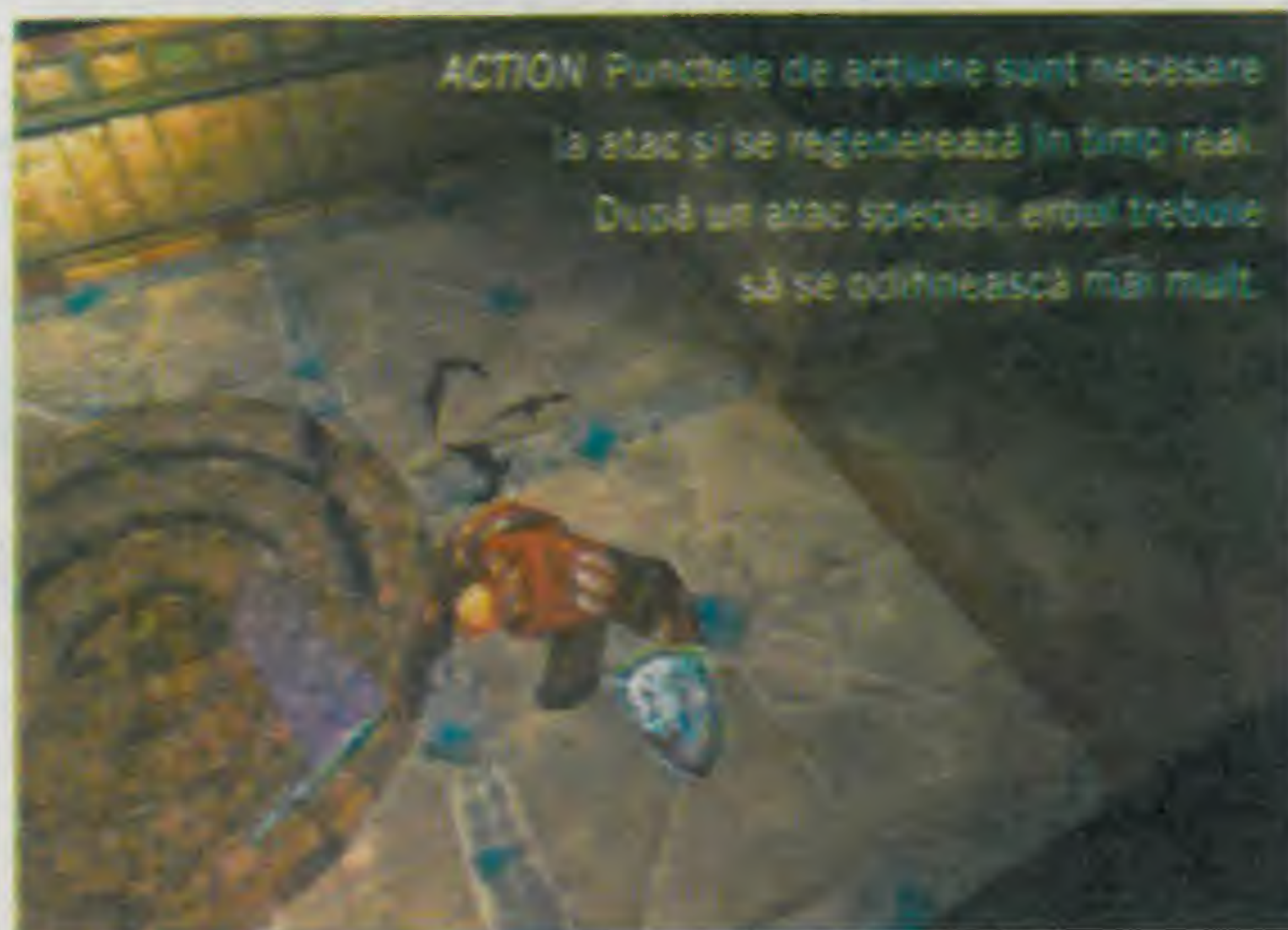
VEDERE Perspectiva o acționează liber către stânga sau dreapta. Funcția zoom e activată în mod automat.



ARTA MAGIEI

Cu ajutorul magiei se generează săgeata de foc, ce aprinde solul în locul în care cade.

Planescape: Torment & Fallout.
Producătorii celor două
jocuri de cult
**își asociază priceperile
și dezvoltă noul Torn.**



ACTION Punctele de acțiune sunt necesare la atac și se regenerează în timp real. După un atac special, eroul trebuie să se odihnească puțin.

Black Isle avea o poveste încălcată. În centru se află un războinic răătăcit, care aduce ghinion. Preluati rolul acestuia și încercați să descoperiți secretul blestemului. Pentru acest lucru, vă mișcați cu eroul într-o lume 3D destul de limitată, vă bateți cu monștri în timp real (este prevăzut modul pauză), rezolvați quest-uri și purtați conversații. Sistemul de caractere condimentează jocul: figurile dumneavoastră nu sunt indivizi strălucitori și perfecți, ci posedă fiecare, în funcție de cum acționați, diferite capacități speciale, în mare măsură negative.

Cine străbate solitar lumea e categorisit drept lup singuratic. Rezultatul este o luptă bonus, dacă reușiți să eliminați adversarii în lupta unu la unu, căci în grup sunt mai periculoși.

În funcție de dorință, vi se alătură adversari controlați de computer. Comportamentul lor poate fi controlat prin comenzi

generale („aggressive”, „defence”) spre direcția dorită. Treaba devine mai incitantă în momentul în care aveți de-a face cu aliați umani.

Pot lua parte maxim cinci jucători. Atunci urmează munca în echipă: dacă în postura unui orc puturos nu învingeți într-o discuție diplomatică, un prieten preia conducerea.

Totul se desfășoară în timp real. Pentru ceilalți jucători nu sunt prevăzute pauze obligatorii pe parcursul dialogurilor.

BOGDEN GAVRA

PRIMA IMPRESIE

Jocul nu convinge până acum decât prin gameplay. Din punct de vedere grafic nu este prea convingător, deși are la bază strălucitul engine Lithtech. La apariție vom afla dacă producătorii au reușit să valorifice potențialul jocului.

ERDEI JĂCINT

Producător Black Isle
Termen noiembrie 2001

THRUSTMASTER®

Play with reality!

STEERING WHEELS

360modena
PRO Racing wheel



JOYSTICKS

TOPGUN
AFTERBURNER
JOYSTICK



GAMEPADS

FireStorm
DUAL POWER
GAMEPAD



www.thrustmaster.com

UNIC REPRESENTANT: **UBI SOFT SRL**
Bd. Primaverii nr. 51, sector 1, Bucuresti
Tel: 01/231.67.69 Fax: 01/231.67.66
e-mail: sales@ubisoft.ro

World Sports Cars



CAP LA CAP

Asupra traseelor se abat intemperii realiste, condițiile de vizibilitate fiind corespunzătoare. Chiar și concurenții vor vedea praful din cockpit.



GRAFICĂ IZBUTITĂ
Prototipurile detaliate
pot fi înregistrate
ușor, ca în F1 Racing
Championship.

Nou anunțatul joc de curse din familia celor de la Empire impresionează deja cu modelele incredibil de detaliate și cu anumite trasee.

Pe lângă prototipurile nou introduse, șoferii lui World Sports Cars vor putea conduce pe pistă și modele istorice.

Peisajul va fi la fel de detaliat ca și modelele mașinilor, iar în planul de serviciu al piloților virtuali se află cele mai cunoscute trasee din lume, clasicele Le Mans sau Monza.

Pe lângă grafica foarte bună, vă va încânta și fizica de conducere. Fiecare concurent va avea parte de damage-uri realiste, în diferite grade. Aceste daune pot fi reparate de către propriile echipe, care intervin la schimbul de anvelope ori la alimentarea cu combustibil.

La realizarea designului traseelor, alături de producători s-au aflat șoferi de curse GT veritabili, care au testat personal autenticitatea fiecărei curbe în joc.

Producător Empire Interactive
Distribuitor decembrie 2001

SPORTS
Sport | Curse | Simulatoare



MS Flight Sim. 2002

Seria jocurilor de computer cu cel mai mare succes intră în turul următor. Pretențioșii piloți se bucură de noi aparate de zbor, cum ar fi uriașul Boeing 747-400 sau Cessna Caravan cu un singur motor, cu supravegherea interactivă computerizată a spațiului aerian.

Microsoft | octombrie 2001



Salt Lake City 2002

Producătorii lui Sydney 2000 au schimbat anotimpul și se pregătesc să aducă pentru olimpiada de iarnă Salt Lake City 2002. Pe lângă sporturile clasice de iarnă, cum ar fi schiul alpin, cele șase discipline includ și probe mai exotice, cum sunt Snowboard Slalom sau Freestyle.

Attention to Detail | noiembrie 2001



4x4 Evolution 2

Prin urmașul lui Offroad Crackers ajungeți din nou pe trasee de teren, pentru campionate și curse scurte.

Specialitatea jocului constă în prezența câtorva misiuni, în care va trebui să găsiți orașe în junglă sau să investigați avioane prăbușite.

Terminal Reality | noiembrie 2001

COUNTDOWN

Cele mai așteptate jocuri de către cititorii PC Games.

- 1 **Tony Hawk's Pro Skater 3**
Skateboard-Sim. | decembrie 2001
- 2 **Motor City Online**
Online-curse | septembrie 2001
- 3 **MS Flight Simulator 2002**
Simulator de zbor | octombrie 2001
- 4 **MS Train Simulator**
Simulator de tren | iunie 2001
- 5 **World Sports Cars**
Curse | decembrie 2001
- 6 **Paris Dakar Rally**
Curse | iulie 2001
- 7 **Werner Asphaltbrenner**
Curse | decembrie 2001
- 8 **King of the Road**
LKW-curse | iunie 2001
- 9 **Lotus Challenge**
Curse | septembrie 2001
- 10 **Historic Rally Trophy**
Curse | noiembrie 2001



Highlituri Sportive



SPORTIV

De la Electronic Arts, numai NHL 2002 se poate juca pe PC. În rest, multe titluri pentru console.

Se mișcă ceva în jocurile de gen. Fun-sporturi ca **snowboarding-ul, BMX sau skateboarding-ul** îi invadează pe toți producătorii.

La Activision se putea admira un punct elegant de alimentare cu oxigen și spectacolul super-skateboarder-ului Tony Hawk. Cine era interesat în special de jocuri a avut ocazia să admire noua marcă sportivă numită O2 a lui Activision și jocul corespunzător. Cu toate că nu s-a prezentat decât versiunea de consolă, spre sfârșitul anului vor apărea și jocuri pentru PC, ca *Mat Hoffman's Pro BMX*, *Tony Hawk's Pro Skater 3*, *Kelly Slater's Pro Surfer* și *Shawn Palmer's Pro Snowboarder*.

Gigantul sportiv EA Sports a prezentat cea mai recentă realizare a lui FIFA 2002, în care, în sfârșit, se pot

da pase și în spațiul liber.

Noul FIFA se va prezenta mult diferit și mai realist decât premergătorii săi, dar va fi mai puțin finisat la grafică. Apoi, mulțumită criticilor efectuate în teste de diferite reviste de jocuri, controlul poate fi configurat în sfârșit liber. Am reușit să jucăm puțin NHL 2002, dar nu am găsit prea multe modificări în domeniul gameplay-ului. Rămâne de văzut dacă maculaturile grafice cu

animațiile de spectatori vor putea justifica din nou un punctaj de 90 procente. În ceea ce privește cursele la F1 Racing Championship 2 de la Ubi Soft, ne putem bucura de un AI mai bun, iar Electronic Arts strălucește cu datele actuale ale sezonului, prin F1 2001. Alte jocuri de curse interesante: *World's Scariest Police Chase*, pe care l-am prezentat și anul trecut, și *Supercar Street Challenge*. Acesta din urmă promite inovații, prin posibilitatea realizării prototipurilor și posibilitatea de a le conduce. De exemplu, un design modificat al spoilerului va influența simțitor comportamentul vehiculului pe șosea.

1. Motor City Online

La prima vedere arată ca un website, dacă privim mai atent după interfață se ascunde continuarea lui **Need for Speed**, **Motor City Online**. După cum îi indică și numele, este vorba de o ofertă pur online, care, pe lângă jocul în sine, va avea inovații nenumărate în jurul unei comunități. Pe lângă un sistem de e-mail și chat, puteți vinde sau cumpăra la licitație mașini, puteți asculta cinci posturi radio și fonda cluburi. Dincolo de aceasta, se vor organiza în mod regulat concursuri oficiale, pentru care Electronic Arts pune la dispoziție premii. Ca vehicule vă stau la dispoziție peste 50 de modele legendare ale industriei automobilistice americane, de la Deuce Coup de 1932 până la Firebird-ul din 1973. Vă puteți finisa bolizii până în cel mai mic detaliu, dându-le un ton personalizat prin vopseaua folosită. Ca moduri de joc, vă stau la dispoziție curse stradale, Drag Racing și contra-cronometru. În funcție de clasare, primiți bani pentru a putea cumpăra mașini sau piese noi pentru reparații sau tuning. Pentru ca jocul să nu devină monoton pentru șoferii mai harnici, după lansare, EA.com va pune la dispoziție pentru download piste, bolizi și moduri de joc noi.

Producător: EA.com Termen: noiembrie 2001



2. Tony Hawk's Pro Skater 3



Tony Hawk a impresionat mulțimea cu trucuri copleșitoare în Halfpipe și a demonstrat ce va oferi mai departe acest joc funsport: animații mai realiste, o sumedenie de trucuri noi și mai multe trasee deosebite. Și mai important e că stunt-urile sunt pur și simplu teribil de distractive.

Producător: Neversoft Termen: decembrie 2001

3. F1 Racing Championship 2



Două elemente hotărâtoare vor distinge **F1 Racing Championship 2** de precursor: datele sezonului 2000 și, ceea ce e și mai important, noul AI. Generatorul random al comportamentului de conducere al adversarilor PC nu a avut succes la jucători și se va renunța de această dată la el.

Producător: Ubi Soft Termen: decembrie 2001

4. FIFA 2002



Ca să ne convingem, am întrebat de două ori dacă **FIFA 2002** va dispune de un control liber configurabil. Răspunsul este afirmativ. În rest, una din cele mai importante modificări este un nou sistem de pase, care va conferi jocului mai mult caracter de simulator. Potrivit opiniei designerilor, manevrele standard cu succes garantat de marcaj vor ține de domeniul trecutului.

Producător: EA Sports Termen: noiembrie 2001

5. NHL 2002



În cazul lui **NHL 2002**, EA Sports s-a ocupat în primul rând de prezentarea grafică. Nenumărate secvențe intermediare noi în pauzele de joc, bucuria animată în 3D a suporterilor și alte gimmicks-uri asigură îmbunătățirea detaliilor. La versiunea care ne-a fost prezentată nu am observat diferențe majore în ceea ce privește gameplay-ul.

Producător: EA Sports Termen: octombrie 2001

6. Historic Rally Trophy



Cu **Rally Trophy** veți trăi era de început a mașinilor de teren în fața PC-ului. Fizica de conducere a respectabililor bolizi a fost implementată cu conștiinciozitate, designul traseelor este divers și provocator. Pe lângă modul de simulator și campionate, există și curse arcade pline de acțiune.

Producător: Bugbear Software Termen: noiembrie 2001

7. Tennis Masters Series



În colaborare cu ATP-ul, Microids lucrează la un simulator de tenis promițător. Zece terenuri și săli au fost reconstituite în detaliu, situate, printre altele, în Paris, Hamburg și Sydney. Mulțumită tehnicii motion-capturing, mai ales animațiile veridice ale tenismenilor sunt convingătoare. Lăudabil este și controlul simplu.

Producător: Microids Termen: decembrie 2001

8. F1 2001



EA Sports încearcă din nou să-și cucerească fanii de Formula 1. Pe lângă datele sezonului actual, cu toate echipele și pistele, a fost îmbunătățit comportamentul nervos al bolidului, atât de mult criticat la predecesorul său. În schimbul cerințelor de hardware ridicate, primim o grafică mult mai bună.

Producător: EA Sports Termen: decembrie 2001

9. Lotus Challenge



Un clasic se reîntoarce cu viteză maximă, iar de **Lotus Challenge** nu se vor bucura doar fanii mașinulelor de sport. În cea mai bună manieră **Need for Speed**, veți goni prin păduri, orașe și câmpii, pe 15 trasee cu circulație în ambele sensuri. Un story bazat pe misiuni realizează cadrul jocului.

Producător: Virgin Termen: septembrie 2001

10. World's Scariest Police Chases



Seriașul atât de popular în SUA apare și pe PC. În rolul infractorului sau al poliției veți goni pe autostrăzi, ridicându-vă la culme nivelului de adrenalină. Scenele spectaculoase sunt reluate la sfârșitul misiunilor din diferite unghiuri, de exemplu din elicopter.

Producător: Fox Interactive Termen: decembrie 2001

Motor City Online



ACCELERAȚIE MAXIMĂ
Cursele încinse cu elegante
vehicule oldtimer nu sunt doar
distractive, ci contribuie
și la îmbunătățirea bugetului.

CLASICI Vă stau la dispoziție
în jur de 50 de mașini diferite,
de la Ford, Chrysler și Chevrolet.

Inima șoferilor tresaltă.
**Fără să Țineți cont de prețu-
rile combustibilului** apăsați
pe accelerație, vă puneți în
pericol sănătatea și compro-
miteți verificarea tehnică.

Ceea ce pentru un jucător de Everquest e un Primal Velium Spear, pentru un jucător de Motor City e un '57 Chevy Bel Air. Electronic Arts oferă mai mult decât un joc elegant de curse și lucrează la o comunitate online complexă, asemănătoare cu cele care există deja pentru Everquest sau Ultima Online. Aici se va intra în cluburi, se va discuta despre țevi de eșapament cromate și se vor face curse în amurg. Cluburile vor să funcționeze asemănător cu clanurile ego-shooterelor, iar membri se pot ajuta reciproc cu piese de schimb sau cu reparații. Chiar și cei care nu participă cu plăcere la curse se pot bucura de Motor City Online. Maniacii de mașini și de tehnică pot activa ca mecanici, pentru a le oferi altor jucători servicii contra cost. Capitalul dobândit poate fi mizat la pariuri sau se poate investi cândva într-o mașină proprie. La lansarea jocului vor sta la dispoziție în jur de 50 de mașini

minunate de la Ford, Chrysler și Chevrolet; Electronic Arts le va lansa pe următoarele în lunile viitoare. Lista pieselor de schimb și de tuning e nesfârșită: jante de crom, filtre de aer, schimbător de viteză cu cap de mort și suport de pahare sunt doar câteva din produsele magazinelor virtuale. Nu se știe încă clar câți bani va cere Electronic Arts de la jucători pentru a putea face parte din această comunitate fascinantă. Jocul în sine se va găsi în magazine la prețul de 40 de dolari.

PRIMA IMPRESIE

Ca fan de mașini și vehicule oldtimer, aștept mult de la Motor City Online. Grafica, sunetul și ambientul sunt potrivite, iar ideea cu comunitatea online e excelentă. Să sperăm că Electronic Arts nu o va da în ban!

FLORIAN STANGL

Producător..... Electronic Arts
Termen septembrie 2001



TRUP ȘI SURLET

Comunitatea online este elementul vital. Aici oamenii se întâlnesc, fac schimb de componente și se înțeleg asupra unei curse.

ICON-urile

RECOMANDAT



Peste 18

Jocul nerecomandat sub 18 ani.

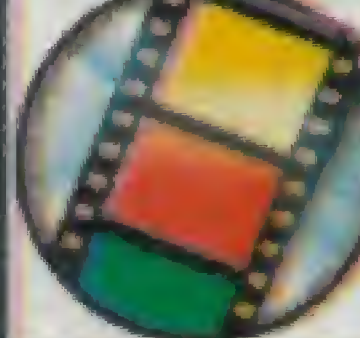
TIPS & TRICKS



Tips & Tricks

Soluție completă, cheat-uri sau indicații în această ediție.

VIDEO



Video

Videoreportaj pe CD-ROM-ul revistei.

DEMO



Demo

Versiune demo pe CD-ROM-ul revistei.

PATCH



Patch

Bugfix/Update pe CD-ROM-ul revistei

MULTIPLAYER



Multiplayer

Acest joc e deosebit de distractiv jucat în companie, la același PC, în rețea sau prin Internet.

ONLINE GAME



Online

Joc online pur - accesul la Internet este absolut necesar.

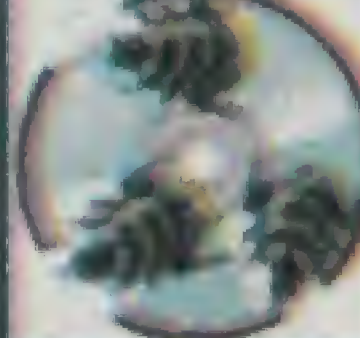
ADD-ON



Add-on

CD suplimentar - programul de bază este necesar.

BUGS



Attention: Bugs

Versiunea de vânzare conține erori care influențează gameplay-ul.

TOOLS



Tools

Pe CD-ROM se găsesc soft-uri utile, hărți sau editoare.

EXCLUSIV

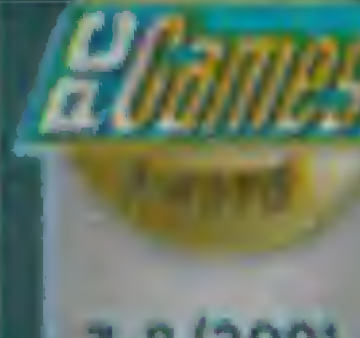


Exclusiv

Numai în PC Games găsiți astfel de informații și imagini exclusive.

Distincțiile

PC Games



7-8/2001

Jocurile de strategie, sport, acțiune sau aventură deosebit de bune sunt gratificate cu un premiu deosebit: PC Games Award, cel mai important. Astfel veți recunoaște jocurile bune dintr-o singură privire: peste tot unde vedeți această decorație, puteți cumpăra fără griji produsul respectiv, dacă sunteți fan al genului. Cel mai bun joc testat din ediția respectivă mai primește și distincția de Jocul lunii.



JOCUL LUNII
7-8/2001

Cum testăm

Consiliat de PC Games: simbolurile și testcenter-ul vă ajută în luarea deciziei de achiziționare.

Fiecărui joc îi atribuim un punctaj dintr-o scală de la 1 la 100 de puncte, putând astfel compara direct două jocuri asemănătoare (de exemplu, două jocuri RTS). Numai jocurile absolut deosebite primesc punctaje de 90% sau mai mult. Jocurile care merită să fie cumpărate le recunoașteți după un rating de 80% sau peste, iar jocurile bune, cu mici greșeli de detaliu, primesc un punctaj începând cu 70%. La jocurile cu un punctaj de 50% sau 60% trebuie să gândiți bine dacă să le mai

cumpărați; în cazul acestora merită mai degrabă să așteptați până ce scad prețurile. Jocurile submediocre, sub 50%, nu pot fi recomandate nimănui cu conștiința împăcată. Punctajul se stabilește în fața întregii redacții, asigurând astfel maxima obiectivitate posibilă. Pe de altă parte, preferințele și înclinațiile unui tester nu pot influența astfel punctajul final. De altfel, punctajul de satisfacție la joc este un punctaj pur de calitate. Prețul de vânzare și cerințele de hardware nu intră în stabilirea punctajului.

TESTCENTER

La jocurile care solicită în mod intensiv hardware-ul, executăm o testare pe cele mai răspândite configurații. Testcenter-ul

vă indică detaliat, prin cele trei culori ale semaforului, care va fi performanța atinsă de joc pe PC-ul dvs.

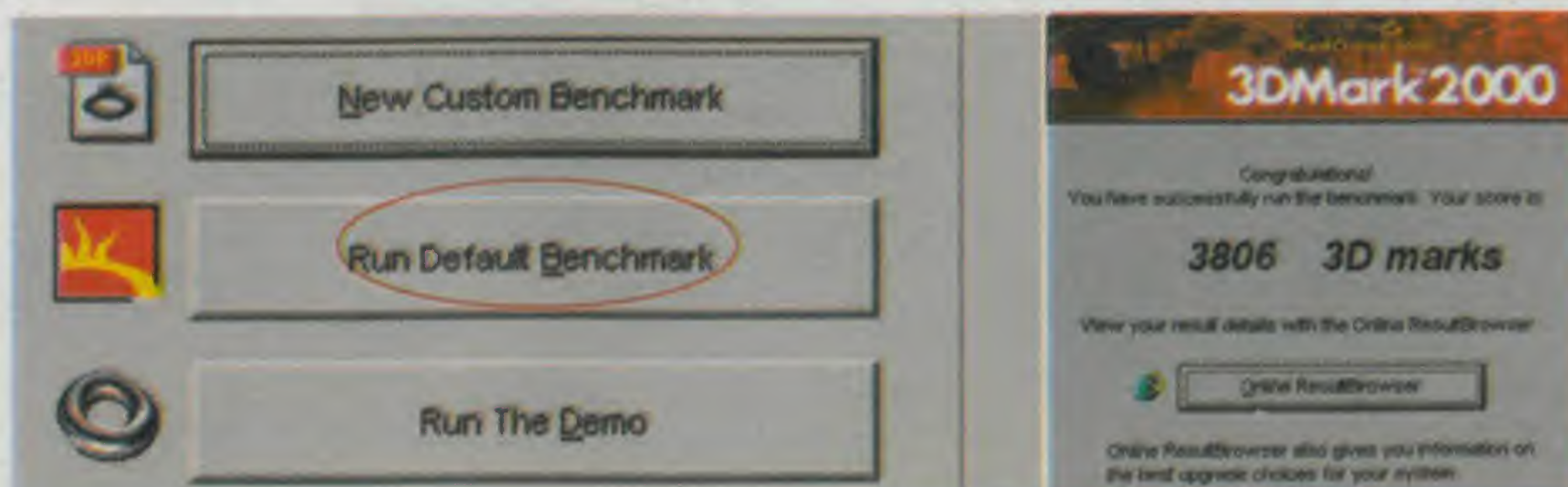
SISTEM: TEST CENTER	LOW END			STANDARD				HIGH END			
	Pentium II 300	Pentium II 300	Duron 600	Pentium II 400	Celeron 450	Pentium III 500	Pentium III 700	Pentium III 933	T-Bird 900	T-Bird 900	Pentium III 933
	64 MB Software	64 MB Riva TNT	128 MB Matrox G 400	128 MB Voodoo2	128 MB Voodoo3	128 MB Voodoo3	128 MB Riva TNT2	256 MB Voodoo5	128 MB Voodoo5	128 MB GeForce2 MX	128 MB GeForce2
BENCHMARK:	809	1.649	2.309	2.349	2.482	2.509	3.239	4.089	4.159	4.809	6.202
640x480 min.											
640x480 max.											
800x600 min.											
800x600 max.											
1024x768 min.											
1024x768 max.											
<div> <div>MINIMAL DETAILS</div> <div> <p>Pentru a optimiza performanțele jocului, reduceți detaliile traseului. Concomitent se va reduce și profunzimea perspectivei. Încercați toate treptele de setare și alegeți-o pe cea optimă. Dacă aveți un sistem mai lent, folosiți setarea 16-bit-proble.</p> </div> <div>MAXIMAL DETAILS</div> <div> <p>Detaliile de mare finețe (tribune, efecte speciale de lumini) nu ar trebui activate decât pe un High-End PC. Mai importante sunt detaliile bolzilor, care contribuie mult la asemănarea cu realitatea.</p> </div> </div>											
<div> <div>LEGENDĂ</div> <div> <div>Tehnic imposibil</div> <div>Inacceptabil</div> <div>Acceptabil</div> <div>Optim</div> </div> </div>											

Testăm toate jocurile pe cele zece configurații diferite. Acestea vor fi ocazional completate prin hardware-urile noi care apar în comerț.

Pentru o orientare mai bună, aici vedeți rezultatele 3Dmark 2000, cu care sistemele noastre au fost certificate. Aceasta vă ușurează mai mult detectarea sistemului vostru corespunzător.

Dacă pe PC-ul dvs. trebuie să dezactivați detaliile, aici veți vedea consecințele. Pe lângă aceasta, testerul nostru vă dă și ponturi importante de tuning.

Culorile arată cât de bine rulează jocul: roșu semnifică sacadat, verde fluid. Galben înseamnă că puteți juca în condiții medii.



JOCURI DE CIFRE

Iată cât de simplu puteți obține valoarea „3Dmark” a PC-ului dvs.: apăsați pur și simplu „Run Default Benchmark”.



Operation Flashpoint

Pe o insulă însorită, pericolul izbucnirii celui de-al treilea război mondial, opunând NATO și Uniunea Sovietică, e iminent.

Iar dvs. vă aflați printr-un hit action de superclasă în mijlocul evenimentelor.



Soare, strand, palmieri. Un tanc dispare încet în apusul de soare. Hopa, stați puțin, dar ce căuta tancul aici? Garnizoana americană își face serviciul comod pe micuța insulă Malden, când, cât ai clipi, cineva atacă insula învecinată Everon. Lumea întreagă se află în pragul celui de-al treilea război mondial.

Jocul 3D de acțiune **Operation Flashpoint** vă trimite în anul 1985, o epocă în care Uniunea Sovietică era încă Imperiul răului, iar americanii erau vajnicii paznici ai libertății.

În scenariul alternativ al războiului rece, americanii și rușii stau față în față, amplasați pe două insule ne semnificative, separați doar de o insulă neutră. Când, într-o bună zi, o armată ajunge pe neașteptate pe această insulă, nimănui nu-i vine a crede că rușii stau în spatele acestei invazii.

Abia pe parcursul povestirii aflăm că liderul agresorilor este un general rus disident, care vrea să saboteze astfel Perestroika lui Gorbaciov.

Trăiți story-ul din bocancii

lui David Armstrong, caporal în armata americană staționată în Malden.

După o scurtă misiune de antrenament, în care comandantul dvs. virtual vă gonește pe trasee de obstacole și standuri de tir, ieșiți pe teren deschis.

Într-o secvență intermediară 3D, sunteți martorul atacului cu elicoptere al trupelor americane pe Everon, încercând să țină piept invadatorilor.

Trebuie să ascultați neapă-

mare, trebuie să stați ascuns și să verificați înainte de a înainta dacă nu cumva între crengile copacilor scliștește țeava unei arme, căci la 200 m se poate afla un soldat inamic bine camuflat, a cărui prezență să fie imposibil de remarcat... cel puțin până începe să se înalțe fumul de la al său AK-74. Această tactică are și avantajul că puteți trage mult mai precis.

Dacă alergați, nu veți nimeri cu pușca nici măcar ușa unui șopron. Numai dacă stați

Un pic de Rainbow Six, un pic de Delta Force, un pic de simulator și foarte multă acțiune.

Operation Flashpoint contopește multe jocuri exemplare într-unul reușit.

rat indicațiile superiorului vostru. Plecați capul și nu faceți pe eroul.

Chiar dacă controlul seamănă cu cel din **Unreal Tournament** sau **Half-Life**, focurile sunt mult mai realiste decât în shooterele de acțiune clasice. Un glonț sau două sunt suficiente pentru ca alter ego-ul vostru să muște din țărâna pixelilor. Prin ur-

calm și vă faceți timp pentru a ochi, veți nimeri ținta.

Nu sunteți decât arareori singur. De regulă, lucrați în echipă cu până la 11 alți soldați. Dacă la început primiți comenzi, mai târziu vă veți conduce în luptă propriul pluton.

Veți transmite colegilor dvs. comenzi prin shortcut-uri de tastatură. Acest lucru



FOC DE VOIE Nu puteți supraviețui luptelor de la o asemenea apropiere decât cu mult noroc și cu arme potrivite. În partea de jos a ecranului vedeți meniul grupului, care vă indică soldații aflați sub controlul dvs. Prin tasta de funcție activați meniul de comenzi.

Unitățile în Operation Flashpoint

A-10 Thunderbolt II (1) e un avion de atac la sol, puternic blindat, cu un pilot (2) ca echipaj. E utilizat în sprijinul unităților de sol. Datorită puterii enorme de foc, acest avion e botezat și „Tank-Killer”.

Îngrijirea medicală există în mai multe variante.

Chiar la locul evenimentului, sanitarul (1) ajută camarazii răniți. După atacuri masive, deseori se solicită vehicule de aprovizionare ca M-113 Ambulance (2). Lazaretele (3) nu se găsesc decât în baze.

Ca precursor al lui AH-64 Apache, AH-1 Cobra (1) este primul elicopter de luptă adevărat al armatei americane. Un pilot și un țințăș (2+3) caută în zbor de joasă altitudine forțe inamice, pentru a le elimina. Cobra poate aborda orice țintă terestră.



pare complicat îndeosebi în toiul luptelor, dar echipa e destul de iscusită: chiar și fără ajutorul dvs. băieții atacă adversarii și individual.

Pe parcursul celor aproape 40 de misiuni ale campaniei (aproximativ o săptămână de joc), pe lângă David Armstrong mai însoțiți încă alți trei eroi în luptă.

Faceți mai întâi cunoștință cu James Gustovski, soldat în forțele speciale. Acesta aparține cunoscutului gen de luptători care poartă cu predilecție haine întunecate, își mănșesc fețele cu vopsea și

pornesc noaptea la vânătoare cu amortizorul și explozibilul. Cin' să fie, cin' să fie?

Numărul doi răspunde la numele Robert Hammer și, departe de a fi claustrofob,

Al patrulea magnific se numește Sam Nichols și e un real talent aeronautic, făcând o figură frumoasă atât la elicoptere, cât și la avionul de vânătoare.

În Flashpoint, realismul și satisfacția sunt în echilibru. Deși e vorba doar despre un joc, lumea acestuia e deosebit de credibilă.

se simte cel mai bine între pereții groși de câțiva centimetri ai unui vehicul blindat.

În funcție de eroul cu care porniți în luptă, veți avea misiuni diferite de îndeplinit.

În rolul lui Armstrong, ba așteptați ascuns în tufiș apropierea unui pluton de blindate inamice, ba le radeți în nas sovieticilor, împiedicând o manevră de aterizare a acestora.

Dacă luptați în rolul lui James Gustovski, acționați ceva mai subtil. Cu acesta veți plasa, de pildă, ascuns sub vălul nopții și neobservat de nimeni, câteva bombe pe pista de aterizare a elicopterelor adversarului, pentru a le detona de la o distanță sigură.

Robert Hammer este,

Unitățile în Operation Flashpoint

Jeepul (1) e rapid și poate transporta până la trei soldați, alături de șofer. Vehiculul de teren e utilizat de regulă de ofițeri (2) și unități speciale, ca sniperi (3), pentru a ajunge repede la locul misiunii.

Blindatul de luptă M1-A1 Abrams (1) formează coloana vertebrală a forțelor de luptă blindate americane și are aplicații variate. Camionul de muniție (2) îl puteți solicita prin radio pe parcursul jocului, pentru a aproviziona vehiculele și soldații cu muniție.

Înainte de introducerea lui M1, M60 (1) a fost cel mai important blindat al armatei americane. Arma sa principală este un tun de 105 mm. Camionul de alimentare este o unitate de întărire cu care puteți alimenta vehiculele cu combustibil. Trebuie să fie solicitat.



Cu transportorul de trupe M-133 (1), soldații sunt transportați în siguranță în zona de luptă. În această trupă vedeți un sniper MG (2), un grenadier (3), un soldat LAW (4), un soldat (5) și un ofițer (6).



UH-60 Blackhawk (1) transportă trupe și lansează parașutiști. În fața elicopterului se află o variantă de noapte și una de zi a sabotorului (2+3). Aceste unități speciale operează singure sau în grupuri mici, mult în spatele liniilor inamice.



Camioane de transport (1) aduc rapid plutoane întregi de infanterie de la punctul A la punctul B, dar sunt lipsite de blindaj. În fața vehiculului vedeți câțiva infanteriști cu echipament special: artificier (2), transmisionist (3), infanterist anti-tanc (4) și artilerist antiaeriană (5).



după cum îi spune și numele, tipul grosolan.

Unde apare Robert cu tancul său Abrams, aerul se umple repede cu plumb. Misiunile sale sunt, în comparație, relativ simplu concepute: mergeți de la punctul A la B, iar dacă vă stă cumva în cale un C, nimiciți-l!

La fel de primitiv evoluează și Sam Nichols, dar misiunile pe care le parcurgeți cu acesta sunt ceva mai complicate.

Sam, pilotul elicopterului ba salvează un grup de răniți de sub tirul adversarilor,



BLINDAJ GREU

În blindatul M1 Abrams sunteți la fel de sigur ca-n sânul lui Avram. Nici escadrițele adversare de blindate nu vă pot face mare lucru. Controlul monștrilor de oțel este însă destul de lent.

Cu postul MG (1) secerați cu grămadă infanteria inamică. Utilizarea nu e tocmai simplă în joc, deoarece focul are o dispersie mare. Jeepul cu MG (2) e mai flexibil la utilizare față de postul MG.



MARK II PBR (1) e o barcă de patrulă blindată ușor, cu care aveți posibilitatea de a vă sprijini trupele din partea marină. Din păcate, raza de acțiune a MG-urilor nu e prea mare, aplicarea în apropierea coastei rămânând limitată.



Dacă unul dintre vehiculele dvs. este deteriorat, intrați în joc camionul pentru reparații (1). Trebuie însă să vă așteptați la durate mari de reparații (depinde de pagube). Ca toate unitățile de întărire, și acest camion trebuie să fie solicitat.





FAZA 1 - PÂNDĂ ȘI AȘTEPTARE

Ne aflăm cu trupa la marginea pădurii, în apropierea lui Levie, în camuflaj. La sud-est de sat staționează un blindat de luptă T-72. Deoarece acest colos e de neînving pentru trupa noastră, o altă echipă a rebelilor s-a postat pe cealaltă parte a satului, cu o rachetă anti-tanc. Sarcina noastră e acum să identificăm cu binocul adversarii din Levie. Atacul-surpriză se lansează îndată ce a doua grupă (nume de cod „Black Bear”) a distrus T-72-ul și ne raportează succesul prin radio.

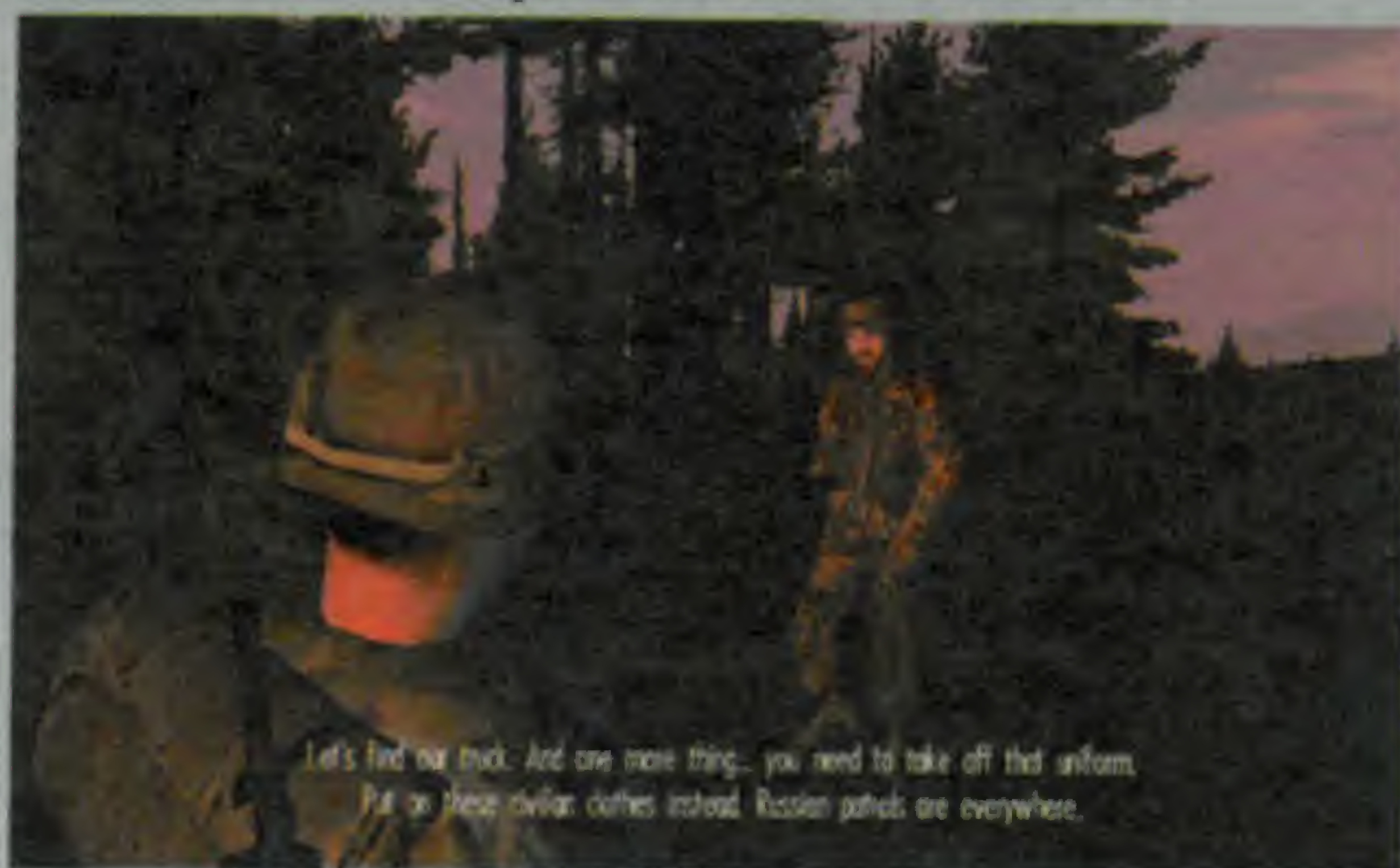
Jurnal de război

Story-ul:

Jucați rolul soldatului David Armstrong. După lupte încrânate pe insula Everon, trupele NATO trebuie să se retragă. Din păcate, nu ați ajuns în timp la punctul de întâlnire și sunteți luat prizonier. Noroc cu luptătorii din rezistență, care vă eliberează din prizonieratul rusesc. Până vă întoarceți la unitatea dvs., luptați alături de rebeli.

Misiunea:

Trupele rusești rețin civili în satul Levie. Pentru a-i salva de tortură pe civilii neajutorați, se concepe o acțiune de eliberare. Îndată ce satul a fost eliberat de adversari, planul prevede o evadare cu camionul spre o tabără ascunsă a rebelilor.



FAZA 3: EVADARE DIN LEVIE

Alături de camarazii noștri și cei trei ostateci eliberați, stăm pe băncile camionului. Acesta parcurge o scurtă porțiune a străzii, până ce se oprește la poalele unui deal. Deoarece tabăra rebelilor e ascunsă în pădure, drumul nu mai poate fi continuat decât pe jos. Cine se crede deja în siguranță greșeste amarnic. Un camion rusesc plin de infanteriști a început urmărirea. În timp ce restul unității urcă deja dealul, ne oprim pentru a neutraliza camionul, prin câteva grenade, cu ocupanți cu tot.

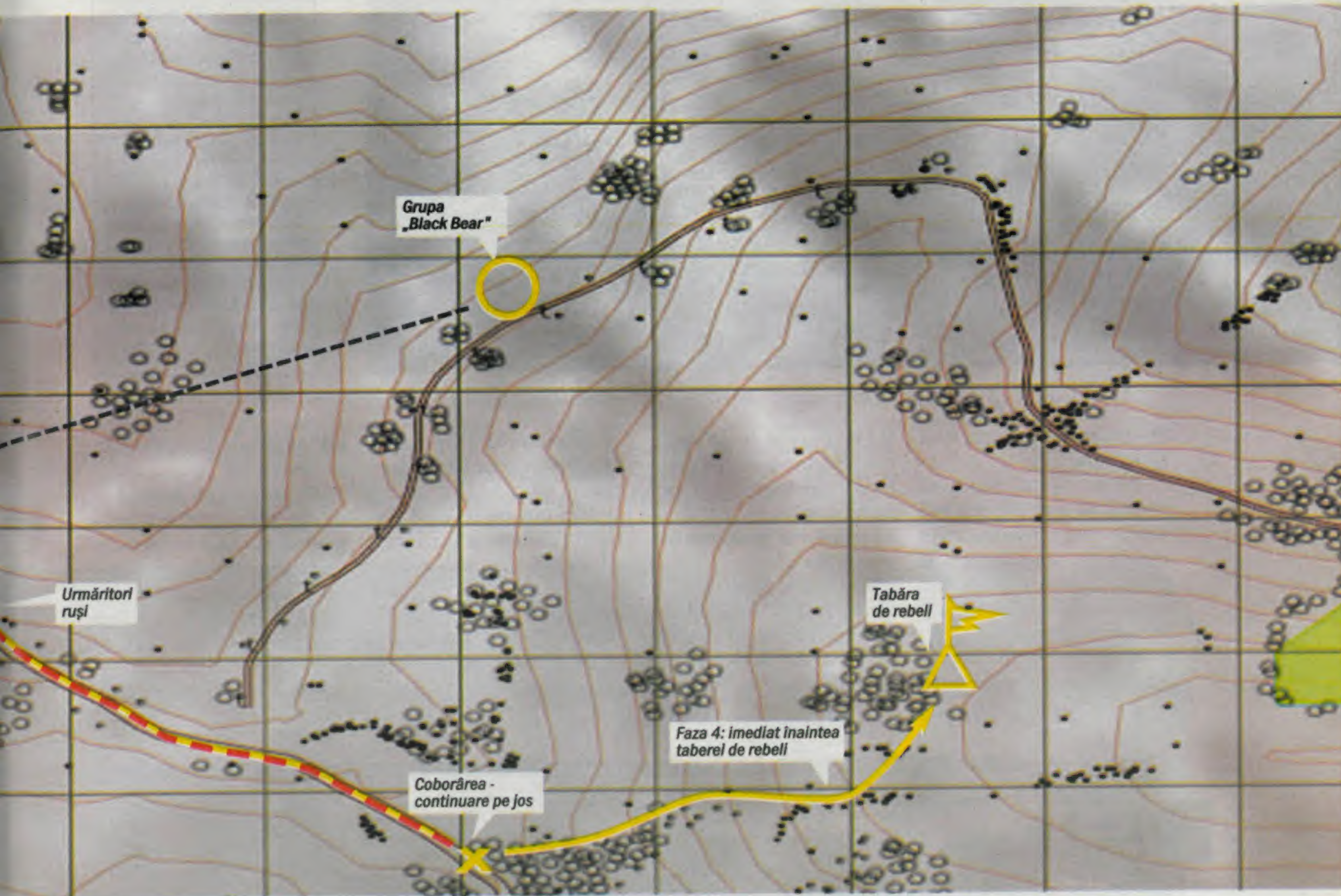




FAZA 2: ATACUL SURPRIZĂ

După informația radio de la grupul „Black Bear”, trupa noastră înaintază spre Levie. Avem marele avantaj că adversarul nu e deloc pregătit pentru atac. Deoarece prin investigații prealabile majoritatea țintelor ne sunt deja cunoscute, Levie e repede curățat de adversari.

Îndată ce satul e cucerit, toți soldații și ostatecii urcă într-un camion rusesc. Atacul trebuie să decurgă cât mai repede posibil, deoarece după puțin timp apare un camion rusesc cu infanterie, urmat de un transportor blindat.



FAZA 4 - CU PUȚIN ÎNAINTEA TABEREI

Ca din senin, cu puțin înainte de tabără apare încă o trupă de soldați ruși dintr-o pădure. Echipa noastră trebuie să sufere pierderi mari pentru a trece acest obstacol. Ca și cum asta nu ar fi destul, mai apare și transportorul de trupe (BMP) pe strada din spatele nostru. Deoarece nu mai posedăm rachete antitanc, ne decidem să o luăm la sănătoasa. Nedescoperiți de BMP, după un scurt marș ajungem la o mică tabără a rebelilor, în spatele unei păduri. Ostatecii sunt în siguranță. Operațiunea s-a terminat cu succes.



ÎN CĂTARE

Găsiți sabotorul!
Ca-n Man in Black,
în multe misiuni
porniți în misiuni
de sabotaj, spionați
ținta sau o detonati.

MOARTEA VINE DE SUS

În puține misiuni părăsiți
siguranța solului și cercetați
văzduhul dintr-un elicopter.
Aparatele sunt simplu
de controlat și fixarea țintei
se face în mod automat.



OPINII

CIPRIAN COROIANU



Un joc fără îndoială
dificil, dar care odată
început îți este greu
să-l părăsești.

Prin realismul său, **Operation Flashpoint** poate fi considerat unic - până la această oră - în istoria videoludică. Ideea de bază, adică simularea unei campanii belice moderne din bocancii de single soldier oferă o perspectivă incredibil de amplă. În esență OF este un joc realist, stimulant, adrenalinic, incredibil de greu și, de ce nu, inovativ. Chiar dacă vă veți decide să-l încetați, asta nu se va întâmpla decât din cauza oboselii sau a tensiunii acumulate.

ba sare în ajutorul unei baze a Unchiului Sam.

Tot cu pilotul veți avea parte și de una din cele mai neobișnuite misiuni, când sunteți într-una doborât și trebuie să evadați fără busolă dintr-un lagăr, orientându-vă doar după stele.

Misiunile sunt legate printr-o povestire palpitantă.

Coerența povestirii e menținută continuu prin secvențele intermediare 3D și prin înregistrările de jurnal ale celor patru eroi principali, care se și întâlnesc în joc.

Indiferent că spionați, vă furișați, plasați mine, lansați un atac frontal, sunteți de pază sau trebuie să străbateți de unul singur liniile inami-

ce, misiunile din **Operation Flashpoint** sunt de o varietate rar întâlnită.

Nici una nu se joacă asemeni celeilalte și toate sunt adrenalinice, ceea ce se datorează și faptului că nu puteți salva decât o singură dată pe parcursul unei misiuni.

De multe ori trebuie să începeți o misiune de câteva

ori, până să o îndepliniți cu succes.

Pentru ca acest element să nu fie prea frustrant, programul salvează în mod inspirat din când în când stadiul jocului în misiunile mai lungi, de exemplu cu puțin înaintea unui atac asupra unui cătun.

Arsenalul din **Operation**

SISTEM: TEST CENTER	LOW END			STANDARD				HIGH END			
	Pentium II 300 64 MB Software	Pentium II 300 64 MB Riva TNT	Duron 600 128 MB Matrox G 400	Pentium II 400 128 MB Voodoo2	Celeron 450 128 MB Voodoo3	Pentium III 500 128 MB Voodoo3	Pentium III 700 128 MB Riva TNT2	Pentium III 933 256 MB Voodoo5	T-Bird 900 128 MB Voodoo5	T-Bird 900 128 MB GeForce2 MX	Pentium III 933 128 MB GeForce2
BENCHMARK:	809	1.649	2.309	2.349	2.482	2.509	3.239	4.089	4.159	4.809	6.202
640x480 min.											
640x480 max.											
800x600 min.											
800x600 max.											
1.024x768 min.											
1.024x768 max.											
MINIMAL DETAILS						MAXIMAL DETAILS					
<p>Tip pentru creșterea performanțelor: reduceți rezoluția și setați „Visual Quality” mai jos. În plus, puteți dezactiva umbrele vehiculelor, persoanelor și elementelor din peisaj. Chiar și cu detalii reduse, jocul arată foarte bine.</p>						<p>Dacă dispuneți de un calculator rapid, nu vă zgârciți deloc cu „Visual Quality”. De la o valoare de 10.000, cu greu se mai constată vreo îmbunătățire vizibilă.</p>					

LEGENDA: Tehnic imposibil Inacceptabil Acceptabil Optim

OPINII

ANDREI RITOK-SCHOTSCH



E absolut incredibil până unde s-a ajuns în gradul de realitate al 3D shooterelor. Oare utilizatorul va putea ține pasul cu calculatorul?

Orice joc care după ce l-ai jucat nu-l mai poți uita sau îți creează în viața reală situații de genul: ia stai să mă uit după colț, oare nu mă pânđește cineva cu sniperul, are un grad foarte ridicat de realism fie prin grafică, fie prin game play. În cazul meu așa s-a întâmplat cu Counter-Strike și Operation Flashpoint. Dar grafica lui CS se bazează pe engine-ul lui Half-Life. De aceea nu mai atinge același grad de realism ca Operation Flashpoint, care dacă ești prea tânăr sau mai slab de inger îți poate crea chiar și probleme psihice.

Flashpoint e cel puțin la fel de variat ca misiunile.

Ca infanterist, alegeți dintr-o serie de arme de mână, printre care M 16, pușca standard a armatei americane, și corespondentul rusesc AK-74.

Pe listă găsiți și puști cu lunetă, ca și grenade sau Panzerfaust-uri.

Cu toate că doar în unele misiuni vă puteți alege individual armele, puteți profana leșurile, schimbându-vă astfel arma de asalt cu MG-ul camaradului sau al unui adversar mort.

Dacă tot nu sunteți mul-

tumit, puteți să încălecați un monstru de oțel în toată firea, conducând orice vehicul din joc, fie că e o Skoda, un blindat Abrams sau un A-10 Thunderbolt.

Indiferent ce mijloc de transport alegeți, controlul este foarte simplu.

Nu aveți nevoie de experiențe cu simulatorul de zbor pentru a putea decola cu un elicopter din Flashpoint.

Din punct de vedere al jocului, toate bune și frumoase, dar cum stau treburile cu tehnica?

În comparație cu hiturile actuale ale genului de acțiune,

Operation Flashpoint nu poate ține prea bine pasul în ceea ce privește grafica, aceasta fiind pur și simplu prea puțin spectaculoasă. Bineînțeles, pe un câmp „adevărat” de luptă nu se întâlnesc explozii pline de culori și efecte speciale.

Operation Flashpoint reușește în schimb să creeze o imagine foarte apropiată de realitate.

În nici un alt joc nu există păduri atât de uriașe și dense, sate atât de pitorești, munți atât de uriași, câmpii atât de întinse. Totul pare real și desprins dintr-o carte

ilustrată cu peisaje.

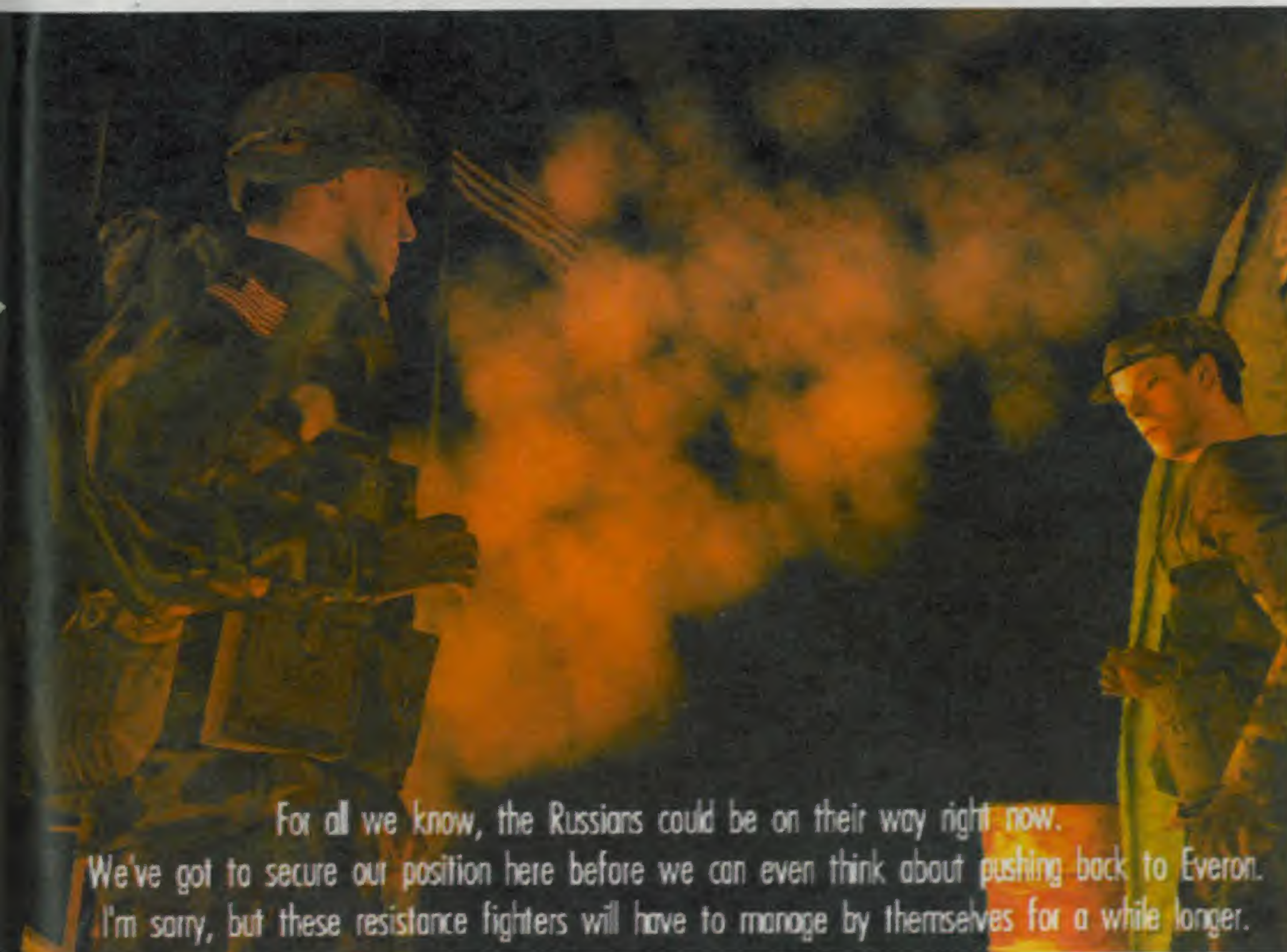
La sunet nu e nimic de reproșat, e pur și simplu genial. Că e vorba de mesajele emoționante prin radio ale camarazilor, de șuieratul gloanțelor (care la activarea funcției de încetinire se transformă într-un murmur plin de stil), de zgomotul șenilelor sau pur și simplu de ciripitul păsărilor în pădure, sunetul contribuie enorm la realizarea unei atmosfere pline de substanță a jocului.

CIPRIAN COROIANU
ANDREI RITOK-SCHOTSCH

ÎN COMPARAȚIE

De la Counter-Strike încoace, jocurile bazate pe echipă sunt în mare vogă. Cine vrea doar să ciuruiască e cel mai bine servit cu Unreal Tournament. La fel ca modul Counter-Strike al lui Half-Life, Tribes 2 se bazează pe lucrul în echipă în Internet. Nici în Flashpoint nu merge nimic fără colaborare, atât în modul multiplayer, cât și în single player. Shooter-ul tactic are probabil cele mai palpitante misiuni dintre toate, dar e frustrant mai ales pentru începători. Din punct de vedere al gameplay-ului, cel mai tare se apropie de Flashpoint shooter-ul tactic bazat pe cel de-al doilea război mondial, Hidden & Dangerous. Doar că acesta își arată deja vârsta.

Unreal Tournament	92
Operation Flashpoint	89
Tribes 2	85
Counter-Strike 1.0	84
Hidden & Dangerous	79



For all we know, the Russians could be on their way right now. We've got to secure our position here before we can even think about pushing back to Everon. I'm sorry, but these resistance fighters will have to manage by themselves for a while longer.

FOC DE TABĂRĂ Secvențele intermediare cu grafică de joc leagă firul povestirii. Lupta pentru insulele Malden, Everon și Kolgujev rămâne extrem de palpitantă până la capăt, iar eroii cuceresc inima jucătorului.

PUNCTAJ OPERATION FLASHPOINT

PRODUCĂTOR Bohemia Int. DISTRIBUITOR Codemasters

PREȚ cca. 30 USD TERMEN a apărut

NECESAR Pentium II 400 64 MB RAM HD: 440 MB RECOMANDAT Pentium III 800 128 MB RAM HD: 440 MB

SUPORT Direct3D Volan Joystick OpenGL Gamepad Force Feedback

MULTIPLAYER Single-PC1 Internet 16+ 1 CD/pachet Rețea 16+

GRAFICĂ 70%
Nu tocmai spectaculoasă, dar originală

SUNET 80%
Contribuie mult la atmosfera excelentă

CONTROL 80%
Simplu de asimilat și de operat

MULTIPLAYER 90%
E o distracție a naibii de bună în echipă

89

Best Oldies but Goldies

Jocuri originale la preturi bestiale !

Opt jocuri devenite clasice si aflate în vânzare la chioscuri, te asteaptă să le "devorezi". Nu uita că în interior vei găsi instructiuni referitoare la instalare si extrase din manualul jocului.



180.000 lei
inclus TVA

furnizorul tău de jocuri

Magazin: Piata Unirii, corp central Magazin Unirea, et.3. Bucuresti, tel: 01-303.01.91
Magazin: Bd. Elisabeta (fost Kogălniceanu) nr.25 Bucuresti, tel: 01-314.76.98
Magazin: Pasajul Pietonal Lipscani (Bd. I.C. Brătianu) Bucuresti, tel: 01-310.28.32
office: tel/fax 01-345.55.05/06/07 e-mail: info@bestcomputers.ro www.bestcomputers.ro

best
distribution

Adversarul de siliciu făcut șah-mat



TIPI INTELIGENȚI

Unitățile din Conflict Zone își copleșesc generalii RTS prin acțiunile lor inteligente.

De când Westwood a dat viață acestui gen prin *Dune 2* în 1992, jocurile RTS au ajuns din niște titluri nesemnificative adevărate vedete ale vânzărilor. "Mai mare, mai frumos" este deviza producătorilor din Las Vegas și a colegilor lor de la Blizzard și Ensemble Studios. Un aspect deosebit de important a fost însă uitat de producători pe parcursul anilor: inteligența artificială. E clar că adversarul PC nu va putea

înlocui încă nici pe departe unul uman.

Computerele de șah au avut nevoie de zeci de ani până au reușit să țină pasul cu marii maestri în carne și oase. Dar câteva unități mai inteligente trebuie să apară în secolul 21.

Nu e acceptabil ca blindatele din jocuri să rămână blocate neajutorate, când vor să treacă cu grămada peste un pod, cum o fac cu regularitate, de exemplu, în *Z: Steel Soldiers*. Că se poate

și altfel ne-o demonstrează *Conflict Zone*, testat în această ediție, care excelează prin trupele extrem de inteligente.

Producătorii francezi ai RTS-ului vor să dea sub licență și altor firme engine-ul de inteligență artificială numit DirectAI.

Prin urmare, dragi Bitmap Brothers, Blizzard și Ensemble, dacă doriți să atribuiți unităților voastre mai multă înțelepciune, mai dați câte un telefon până în Franța. Merită!

Referințe PC Games: STRATEGIE

Titluri	Gen	Punctaj
Age of Empires 2: Age of Kings	RTS	92
Earth 2150 2.0	RTS	92
Black & White	Strategie-Mix	92
Anno 1602	Strategie de construcție	91
The Sims	Strategie de construcție	90
Dungeon Keeper 2	RTS	90
Jagged Alliance 2	TBS	90
Starcraft	RTS	90
Call to Power 2	TBS	89
Command & Conquer 3: Tiberian Sun	RTS	88
Desperados	RTT	87
Settlers 4	Strategie de construcție	85
Commandos	RTT	86
Startopia	Strategie de construcție	85
Patrizier 2	Strategie de construcție	85
Sudden Strike	RTS	84
Conflict Zone	RTS	84
Zeus: Master of Olympus	Strategie de construcție	81

HIGHLIGHTS

Pag.	
90	Conflict Zone
93	Classics: Ground Control
93	Populos 3
93	Classics: Theme Park World
92	Persian Wars
92	Shogun Warlord Edition
84	Startopia
91	Z: Steel Soldiers



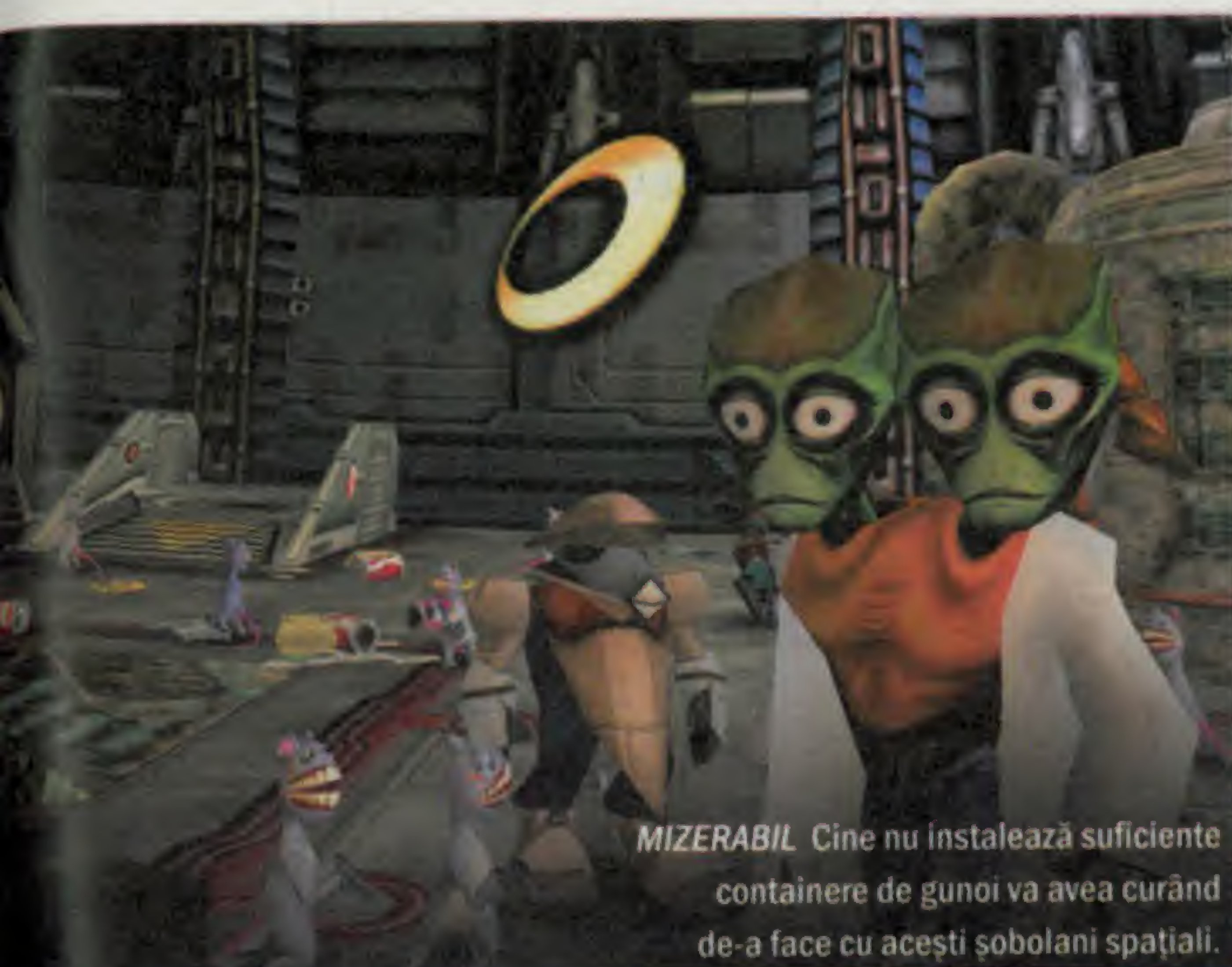
Startopia

Reach to the Stars! Într-o manieră asemănătoare cu Dungeon Keeper, **administrați o stație spațială** locuită de extraterestri trăsnii, din celălalt capăt al galaxiei.



În realitate, stațiile spațiale sunt încăperi strâmte incomode, populate de două categorii de viețuitoare inteligente: astronauți foarte bine antrenați și milionari aflați în criza vârstei de mijloc.

Dacă dăm însă crezare unor autori SF ca Arthur C. Clarke, stațiile spațiale ale viitorului nu vor avea multe în comun cu bidoanele de tablă de genul stației MIR și vor sluji drept centre extraterestre de reabilitare pentru cei



MIZERABIL Cine nu instalează suficiente containere de gunoi va avea curând de-a face cu acești șobolani spațiali.



DEPOZIT Printr-un clic puteți teleporta în și din depozit toate tipurile de marfă. Dacă rafturile sunt prea încărcate, trebuie ridicat un depozit suplimentar.



care și-o pot permite.

O astfel de stație se află și în centrul lui **Startopia**, cel mai proaspăt proiect al lui Mucky Foot, o nouă firmă a unor foști angajați ai lui Bullfrog, care se ocupau acolo - printre altele - de seria **Dungeon Keeper**.

Ca lider în devenire al stației, vă revine sarcina de a face dintr-o grămadă de tablă o stație care funcționează din punct de vedere tehnic și prosperă financiar.

Pe lângă un tutorial amănunțit, jucătorul e așteptat și de o campanie cuprinzătoare,

de-a lungul unui joc, practic nelimitat (așa-numitul mod training).

În principiu, toate stațiile care trebuie populate sunt construite identic: construcțiile sub formă de gogoasă cu trei etaje sunt împărțite în 16 sectoare și dispun astfel de 48 de spații în total. Începeți fiecare misiune cu maxim trei sectoare suprapuse. Pentru a putea intra în alte sectoare, pe punțile respective trebuie să deschideți porțile spre secțiunile învecinate.

Înainte de a începe însă cu voioasa construcție, trebu-

ie să instalați un colector de energie, inima oricărei stații spațiale. Pentru acest lucru apăsați la droizii scuzzer, care, ca în **Dungeon Keeper**, execută orice muncă de construcție, reparații și transport.

La fel de cunoscut ar trebui să le fie maeștrilor de **Dungeon** și controlul din **Startopia**: vă mișcați prin stație, vă reglați unghiul de vedere sau rotiți camera cu mouse-ul și tastatura. Cu tastele "Page Up" și "Page Down" puteți trece de la o punte la alta.

Energia este valuta forte în **Startopia**: îndată ce colectorul a fost montat, vi se deschide contul de energie, prin care faceți toate achizițiile și reparațiile.

Fiecare misiune o începeți pe puntea inferioară a stației dvs., cea industrială. Aici se construiesc toate încăperile care slujesc pentru alimentarea instalațiilor dvs., pentru cercetări și comerț. Cu un etaj mai sus se află **Pleasure Deck**, pe care se pot construi hoteluri de lux, cărciumi, magazine sau bordeluri.

Puntea a treia este cea

LA ARAT În timp ce un Karmarama sapă puntea botanică, scuzzerii transportă materiile prime recoltate în depozit. Plantele marcate cu roșu pot fi recoltate, indicatoarele rotunde arătând când sunt coapte verdeturile.

Viață și muncă pe puntea tehnologică

Pentru a face fericite toate rasele de extraterestri de pe stație și pentru a avea un comerț înfloritor, trebuie să vă lărgiți în permanență sferile de influență și să construiți încăperi din ce în ce mai complicate. Pe aceste două pagini vă prezentăm cele mai importante încăperi ale punții tehnologice și de promenadă.



Dormitor

Somnoros în Startopia: în unitățile de odihnă automatizate și puțin confortabile, toate rasele de extraterestri se pot odihni pentru bani puțini, după oboseala zilei.

Rasă de extraterestri necesară:
nici una



Spital

Pentru a menține sănătatea populației și angajaților dvs., aveți nevoie de una sau mai multe minispitale, cu un medic cât se poate de competent.

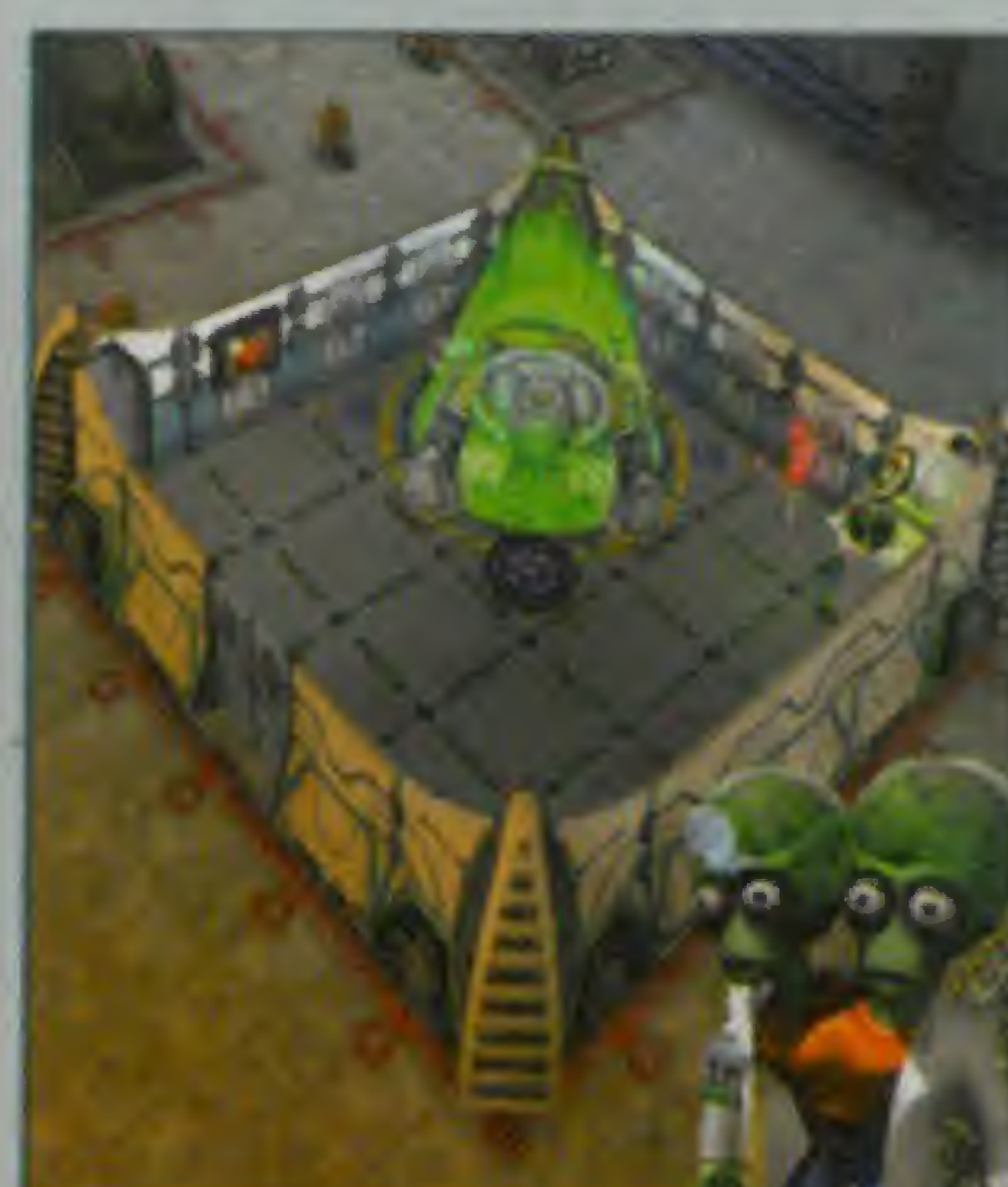
Rasă de extraterestri necesară:
Grey



Fabrică

Îndată ce ați descoperit tehnologia unui anumit produs sau ați cumpărat-o, îl puteți produce în fabrică, pentru a-l utiliza apoi sau vinde.

Rasă de extraterestri necesară:
Salt-Hogs



Laborator

În laborator se analizează tehnologiile și materiile prime colectate, după care sunt dezvoltate. Cu cât tehnologia e mai complicată, cu atât cercetarea durează mai mult.

Rasă de extraterestri necesară:
Turraiken



Senzor de comunicație

Fără această stație radio nu se poate face comerț interstelar, căci în absența ei nu puteți răspunde la apelurile negustorilor ce se apropie de stațiune.

Rasă de extraterestri necesară:
Targ



Centrala de securitate

De aici, experții dvs. de securitate, veritabile pachete de mușchi, controlează scuzzerii de poliție, păzesc instalația automată de apărare și sectoarele de pușcărie.

Rasă de extraterestri necesară:
Kasvagorien



Port spațial

Această poartă uriașă este cheia unui comerț înfloritor. Fără port stelar (plus senzor de comunicație) nu puteți face comerț decât cu maleficul Arona.

Rasă de extraterestri necesară:
nici una



Snack-O-Mat

Restaurantul de fast food al viitorului creează îndeobște hrană sintetică, dar poate fi utilizat și la distribuirea hranei importate sau cultivate.

Rasă de extraterestri necesară:
nici una

biologică (Bio Deck). Aici nu se construiește nimic, dar biosfera artificială se poate folosi pentru creșterea plantelor tehnice și pentru recuperarea extraterestrilor epuizați.

Pentru a vă putea dezvolta stația, pe lângă droizi în bună stare de funcționare

mai aveți nevoie și de planuri de construcție și tehnologii corespunzătoare.

Planurile de construcție le primiți la începutul misiunii gratuit de la mandatantul dvs., pe parcursul jocului mai puteți achiziționa și altele de la negustori sau să le concepeți într-o fabrică.

La fel ca materiile prime sau scuzzer-ele, și planurile de construcție sunt simbolizate în joc prin lăzi pe care, printr-un clic stâng, le puteți trimite în bufferul de construcție sau le puteți despațeta printr-un clic drept.

În timp ce unele instalații, ca de exemplu automatul de

snack-uri sau portul spațial, se pot construi doar la dimensiuni prescrise, altele (cum ar fi spitalele) se pot dimensiona în funcție de spațiul pe care îl aveți la dispoziție.

Îndată ce ați stabilit dimensiunea și locul de plasare a unei astfel de încăperi,

Unde se distrează cel mai bine alienii dvs.



Cuibul dragostei

Alienii își satisfac aici pofta de tandrețe. Îndeosebi cercetătorii Turrakienii pun mare accent pe aceste cuibușoare de dragoste.

Angajați necesari? Da
Satisfacere: dragoste



Jupiter-Inn

Hotelul pentru upper class atrage oaspeți pretențioși și oferă satisfacții deosebite, comparativ cu dormitoarele simple lipsite de ornamente.

Angajați necesari? Nu
Satisfacere: somn, plictiseală



Cârciuma

Această cârciumă simplă este punctul de întâlnire preferat al Kasvagorienilor, dar e vizitată des și de alte rase mai puțin rezistente la băutură.

Angajați necesari? Nu
Satisfacere: plictiseală, înviorare



Shop-uri

Oferta de comercianți acoperă o plajă largă, de la chioșc, trecând prin magazinul de muzică și magazinul de arme. Fiecare magazin necesită materii prime.

Angajați necesari? Nu
Satisfacere: plictiseală



Discotecă

Alienii din toate părțile galaxiei se cunosc mai bine pe ringul de dans. Aveți grijă să mențineți volumul muzicii în parametri acceptabili.

Angajați necesari? Nu
Satisfacere: înviorare



Palatul stelar

Numai cei mai bogați musafiri își pot permite acest hotel de lux. Asigură un confort mai ridicat decât Jupiter Inn și e mai scump.

Angajați necesari? Nu
Satisfacere: somn, plictiseală



Cocktail bar

Varianta luxuriantă a birtului e dotată cu un pianist și atrage în stațiune rasele extraterestre bogate și alintate.

Angajați necesari? Nu
Satisfacere: plictiseală, înviorare



Galerie cu panoramă

Printr-o fereastră uriașă în sala stațiunii, oaspeții dvs. pot admira spațiul cosmic, pentru a se relaxa. Frecventat de toate rasele.

Angajați necesari? Nu
Satisfacere: înviorare

vi se deschide un meniu în care puteți achiziționa și plasa obiecte de dotare specifice. Un alt clic de mouse încheie faza de planificare, iar droizii dvs. se apucă de treabă, pentru a ridica încăperea. În timp ce unele instalații funcționează independent, stațiunile mai complicate ca

laboratorul sau fabrica nu-și pot face treaba decât cu personalul corespunzător.

Pe parcursul campaniei aveți de-a face cu nouă rase diferite de extraterestri, care diferă prin gusturi și aptitudini. Turrakienii cu două capete, de exemplu, lucrează pe post de cercetători în labo-

rator, Targ la senzorul de comunicație, iar Karmarama sunt agricultori pe Bio Deck. Spre deosebire de **Dungeon Keeper**, trebuie să vă căutați și să vă transportați singuri muncitorii, iar candidații mai capabili cer un salariu mai mare și lucrează mai repede decât începătorii.

Managementul personalului se face printr-un meniu special, în care puteți verifica datele tuturor extraterestrilor de pe stație. Printr-un clic camera se duce la candidatul dorit, pe care îl puteți angaja apăsând încă o dată pe buton. Deoarece doar alienii fericiți sunt dispuși să-și pună



MAKE LOVE

Cercetătorii

Turrakienii sunt oaspeți permanenți în cuibul de dragoste. În acest bordel, interzis minorilor, extraterestrii își satisfac nevoile sexuale.



DEZVOLTARE Prim-plan cu Industrial Deck

bine pusă la punct. Nu vă faceți griji pentru căile de transport ale stației. Veți avea spațiu din plin.

ÎN COMPARATIE

Startopia bate Dungeon Keeper 2 la toate disciplinele. Atât grafic, cât și din punct de vedere al game-play-ului, producătorii de la Mucky Foot au continuat în mod genial ideea sagăi de cavernă și au dotat-o cu inovații. Fanii seriei **Dungeon Keeper** să pună mâna pe cea de-a doua parte, căci din punct de vedere grafic acesta își lasă în urmă predecesorul. Cine nu ține în mod deosebit la grafica 3D, să încerce construcția unei republici bananiere în **Tropico** sau să se măsoare cu zeli Olimpului în **Zeus**.

Startopia	86%
Dungeon Keeper 2	85%
Tropico	84%
Zeus: Master of Olympus	81%
Dungeon Keeper	80%

semnătura pe un contract de muncă, trebuie să vă ocupați permanent de satisfacerea tuturor necesităților locuitorilor stației.

Cu cât mai mare și mai frumoasă devine stația dvs., cu atât mai pretențioși vor fi locuitorii și vizitatorii. La începutul unei lucrări, majoritatea extraterestrilor caută ceva de mâncare, un loc pentru dormit și o posibilitate de a se spăla.

Ca administrator conștiincios, trebuie să aveți permanent în vedere necesitățile oaspeților dvs.: ca în **Dungeon Keeper**, puteți deduce prin bulele de deasupra capului locuitorilor care este starea lor momentană de spirit.

Îndată ce așezarea dvs. a atins o anumită dimensiune, se manifestă dorințe pentru distracții exotice, care nu pot fi satisfăcute decât prin

	LOW END			STANDARD				HIGH END			
SISTEM:	Pentium II 300 64 MB Software	Pentium II 300 64 MB Riva TNT	Duron 600 128 MB Matrox G 400	Pentium II 400 128 MB Voodoo2	Celeron 450 128 MB Voodoo3	Pentium III 500 128 MB Voodoo3	Pentium III 700 128 MB Riva TNT2	Pentium III 933 256 MB Voodoo5	T-Bird 900 128 MB Voodoo5	T-Bird 900 128 MB GeForce2 MX	Pentium III 933 128 MB GeForce2
BENCHMARK:	809	1.649	2.309	2.349	2.482	2.509	3.239	4.089	4.159	4.809	6.202
640x480 min.											
640x480 max.											
800x600 min.											
800x600 max.											
1.024x768 min.											
1.024x768 max.											
MINIMUM DETAIL						MAXIMUM DETAIL					
<p>Jucătorilor cu sisteme low end le recomandăm să reducă rezoluția și adâncimea de culori. Regula de fier: cu cât mai mică, cu atât mai rapid jocul. Aveți grijă ca sincronizarea verticală să fie dezactivată. În afară de aceasta, aveți posibilitatea de a micșora calitatea texturilor.</p>						<p>Fiecare punct din opțiunile grafice merită activat. Un bonus deosebit este calitatea texturilor. Cu cât urcați mai mult, cu atât mai mult identificați mișcările de pe stația dvs.</p>					

LEGENDĂ: Tehnic imposibil Inacceptabil Acceptabil Optim



LA ZDUP

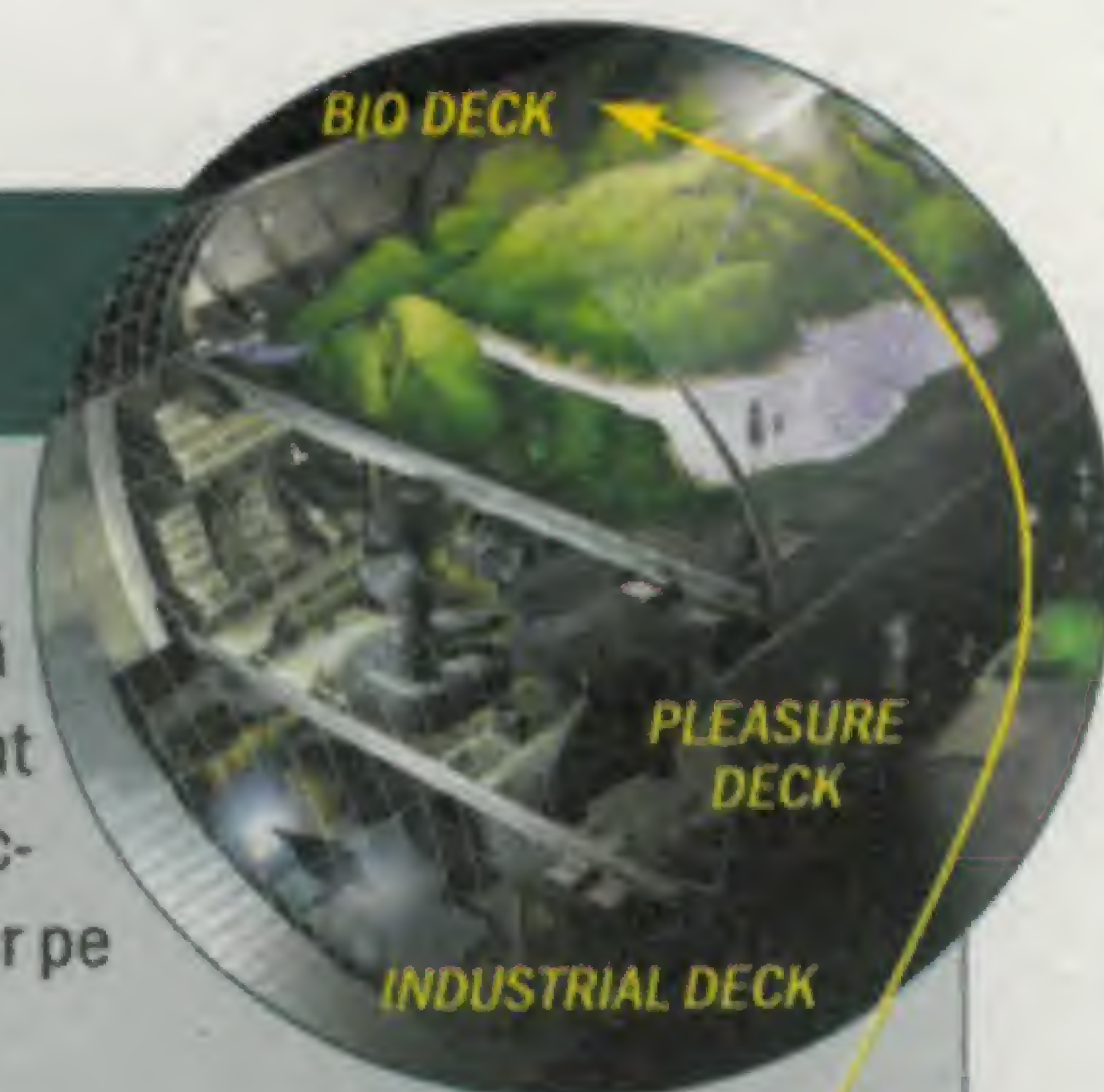
În schimbul banilor, infractorii pot deveni elevi de elită, urmând cursuri. Cu droizii polițiști stăpîni revoltele ocazionale.

Bio Deck

Pe lângă Industrial Deck și Pleasure Deck, în al treilea etaj al stației dvs. vă așteaptă Bio Deck. Acest loc e destinat pe de o parte vizitatorilor stresați, funcționând drept centru de recuperare, iar pe de alta ca biotop, în care se cultivă diferite plante.

O CLIMĂ PERFECTĂ

Cu cele patru săgeți colorate din meniul de comandă, reglați nivelul solului, nivelul apei, umiditatea și temperatura punții botanice. Deoarece fiecare plantă prosperă în condiții diferite, ridicați zone de cultivare diferite.



clădirile potrivite pe puntea de promenadă. Unele creaturi dornice de tandrețe caută facilități de amuzament, în timp ce vizitatorii stresați își înecă necazul la bar într-un pahar cu whisky.

Așa-numita Bio Deck, deci etajul superior, cuprinde un mediu artificial, pe care-l puteți forma prin clic de mouse după preferințele dvs. Astfel, în câteva minute proiectați munți înalți și mări adânci și reglați cu două iconuri umezeala solului și temperatura. Acest lucru devine foarte important mai ales în misiunile mai avansate, deoarece pe Bio Deck cresc diferite plante. De exemplu, palmierii și

trestia sunt recoltați și transformați direct în materii prime, ca produse de lux, medicamente sau hrană, pe care le puteți utiliza pentru aprovizionarea locuitorilor sau pentru comerț.

Deoarece fiecare specie oferă o altă materie primă și crește în condiții climatice deosebite, merită să experimentați puțin pentru ca grădina dvs. să abunde în verdețuri.

Concurența dă viață afacerii: în timp ce în primele misiuni ale campaniei vă puteți ocupa mai mult sau mai puțin liniștit de dezvoltarea și construirea imperiului dvs., după a cincea misiu-

ne veți avea de-a face cu concurenți deosebit de insistenți.

Pe o hartă aflată în marginea superioară a imaginii puteți vedea câte sectoare ale stației are fiecare jucător sub control.

Îndată ce dorința dvs. de expansiune e împiedicată de un concurent, puteți sparge poarta care duce spre imperiul său cu ajutorul câtorva droizi polițiști și puteți cuceri sectoarele inamice cu forța. În același fel se pot război până la patru administratori de stații spațiale în jocul de rețea.

ANDREI RITOK - SCHOTSCH
CIPRIAN COROIANU



MILA DE AMUZAMENT

Disponând de trei cârciumi, cu prețuri diferite, această Pleasure Deck e suficient de bine dotată.

PUNCTAJ STARTOPIA

PRODUCĂTOR Mucky Foot
DISTRIBUTOR Monosit

PREȚ cca. 33 USD
TERMEN a apărut

NECESAR Pentium II 300
32 MB RAM
HD: 350 MB
RECOMANDAT Pentium III 600
128 MB RAM
HD: 350 MB

SUPORT Direct3D
Joystick
OpenGL
Gamepad
Force Feedback

MULTIPLAYER Single-PC 1
Internet 4
1 CD/pachet

GRAFICĂ 80%
Stații uriașe, caractere minuscule

SUNET 80%
Genial: sarcasticul consilier PC

CONTROL 70%
Nu tocmai perfect, necesită antrenament

MULTIPLAYER 80%
O colonizarea distractivă pe rețea

OPINII ANDREI RITOK-SCHOTSCH



Dungeon Keeper o ia cu autostopul prin galaxie. O strategie de construcție deosebit de nostimă, cu profunzime.

Cunoscătorii seriei *Dungeon Keeper* se vor simți repede ca acasă pe stațiile din *Startopia*. Cu toate că producătorii se servesc fără prejudecăți din jocul clasic al lui Bullfrog, *Startopia* nu dă impresia unei copii ieftine. Scenariul spațial a fost aplicat consecvent și foarte nostim, iar noile elemente de joc, cum ar fi Bio Deck, fac ca *Startopia* să pună în umbră la toate capitolele ilustratului model al lui *Dungeon Keeper*. Totuși, managementul personalului a devenit inutil de complicat, ca și recoltarea minuțioasă a plantelor de pe Bio Deck. La fel ca în *Dungeon Keeper 2*, *Startopia* are lupte complet haotice, datorită imbulzelii cu adversarii; dacă lupta a început, cu greu mai reușiți să vă implicați în evenimente și deveniți un simplu spectator. Dacă argumente de genul campaniei cuprinzătoare, dialogul perfect și comicul jocului vă impresionează, instalați-vă repede demo-ul de pe CD-ul revistei din luna iunie.

Conflict Zone



ATAC ÎN CLEȘTE Escadrițele noastre de blindate execută autonom o manevră de flanc în cursul atacului asupra bazei adversarului. În timp ce o parte a trupelor înaintază prin sat, o alta ocolește muntele din dreapta.



RETRAGERE Tancurile sunt bombardate de un elicopter și se retrag sub acoperirea salvatoare a blindatelor flak.

Grafica? Modestă. Trupele? 08/15. Story-ul? Bun de adormit copiii. Conflict Zone are însă **trupe și misiuni ingenioase.**

Conflict Zone termină în sfârșit cu tipicele trupe tolomace ale RTS-ului.

Opera de debut a echipei de producători francezi Masa sclipеște prin inteligența unităților, care face ca harvesterele pentru Spice ale lui Westwood și pikemanii lui Ensemble să pară mici copii.

Acest lucru începe încă de la informații: imediat ce îi grupați, băieții dvs. iau pozițiile cele mai potrivite indi-

vidual. Când trupele traversează zone înguste, ca poduri sau trecători, se aliniază în șir indian, pentru a reveni după obstacol la formația inițială.

Pe lângă misiunile obișnuite, în care trebuie să faceți una cu pământul tabăra adversarului, cu cele două tabere, fiecare a câte 16 misiuni, pe care le rezolvați pentru ICP sau Ghost, vă așteaptă o serie de sarcini speciale. Astfel, va trebui să eliberați un ofițer captiv cu o

mână de luptători comando, altă dată trebuie să eliberați o zonă de mine, pentru a escorta civilii în siguranță.

Contrar unităților inteligente, adversarul PC acționează mai degrabă dezamăgitor, surprinzând numai rar cu acțiuni rapide. În domeniul AI, însă, Conflict Zone nu trebuie să se plece deloc în fața unui Emperor sau Age of Empires 2.

ANDREI RITOK-SCHOTSCH

OPINII

ANDREI RITOK-SCHOTSCH



Conflict Zone e o sărbătoare pentru toți generalii RTS, dacă nu dați prea mare importanță story-ului.

Cine s-a enervat vreodată din cauza incapacității trupelor, trebuie să încerce neapărat Conflict Zone. Unitățile care acționează independent vă scutesc de multe frustrări și de multă muncă. De ce trebuie să mă mai ocup de blindatele avariate? Vreau să duc bătălii, nu să fac pe samariteanul. Ce bine că mecanicii mei rezolvă problema asta independent... Numai scântea nu vrea să sară cum trebuie. În timp ce Emperor mă leagă de ecran cu story-ul său perfect și cu unitățile sale reușite, în pofida unor deficiențe ale gameplay-ului, scenariul sec și trupele standard ale lui Conflict Zone nu mă prea atrag, în ciuda secvențelor intermediare nostime și a diversității misiunilor. Dacă însă apreciați mai mult profunzimea jocului decât prezentarea, treceți Conflict Zone pe lista de achiziție.

PUNCTAJ

CONFLICT ZONE

PRODUCĂTOR Masa
DISTRIBUTOR Ubi Soft

PREȚ cca. 22 USD
TERMEN a apărut

NECESAR Pentium II 266
64 MB RAM
HDD: 550 MB
RECOMANDAT Pentium III 800
128 MB RAM
HDD: 650 MB

SUPORT Direct3D
Volan
Joystick
OpenGL
Gamepad
Force Feedback

MULTIPLAYER
Single-PC 1
Internet 8
1 CD/pachet
Rețea 8

GRAFICĂ 60%
Unități detaliate, areale monotone

SUNET 70%
Nespectaculos, dar potrivit

CONTROL 80%
Agréabil, cu funcții de confort

MULTIPLAYER 70%
Doar unele moduri neinspirate de joc

60



Z: Steel Soldiers



FORȚELE HAOSULUI
Ciocnirile în masă
degenerează frecvent
într-un balamuc
fără scăpare.



Urmașul celui mai rapid RTS al tuturor timpurilor revine
cu un plus de tactică în joc și un AI deosebit.

TIPI FOCOȘI

Grafica sclipește
prin efecte veritabil
bombastice.

Primul joc PC al legendarilor Bitmap Brothers a împărțit la vremea lui comunitatea RTS în două tabere: unii iubeau Z, datorită decursului rapid și plin de acțiune, alții îl detestau tocmai din acest motiv. Urmașul, Z: Steel Soldiers, reînvie goana după steaguri. Conduceți o armată de roboți terestri, marini și aerieni pe cinci planete și descoperiți treptat o conspirație galactică. Fiecare dintre cele 30 de

nivele e subdivizat în mai multe sectoare. Cu cât controlați mai multe dintre ele, cu atât vă alimentați cu mai mulți bani, putând în mod corespunzător produce mai multe unități. Astfel, nu veți mai avea de-a face cu minuțioasa goană de colectare a resurselor de tip C&C, ci vă puteți concentra asupra luptei.

Bătăliile nu sunt chiar atât de rapide ca la jocul precursor, dar sunt la fel de pline de

acțiune, fapt asigurat și de grafica plină de efecte, cu explozii spectaculoase. Jucătorii defensivi nu se vor putea bucura însă nici de această dată, cu toate că, spre deosebire de prima parte, acum puteți ridica și fabrici și vă apărați bazele cu instalații. Cine nu intră însă permanent în ofensivă și cucerește sectoare noi se va confrunta mai târziu cu superioritatea aproape invincibilă a adversarului PC.

ANDREI RITOK-SCHOTSCH

PUNCTAJ Z: STEEL SOLDIERS

PRODUCĂTOR Bitmap Bros. **DISTRIBUITOR** Bigben Interact.

PREȚ cca. 35 USD **TERMEN** a apărut

NECESAR Pentium II 266
64 MB RAM
HD: 450 MB **RECOMANDAT** Pentium III 750
128 MB RAM
HD: 650 MB

SUPORT Direct3D
Volan
Joystick **OpenGL**
Gamepad
Force Feedback

MULTIPLAYER Single-PC 1
Internet 8
1 CD/pachet **Rețea 8**

75

GRAFICĂ 70%

Efecte reușite, peisaje triste

SUNET 80%

Foarte bun, dar nu extraordinar

CONTROL 70%

Comenzi RTS standard

MULTIPLAYER 80%

Pentru tacticienii rapizi

OPINII ERDEI JACINT



Hei, încotro? Unde fug
aceștia? Camarazii de oțel
sunt cam independenți.

Predecesorul, intitulat pur și simplu Z, a fost un RTS care nu a reușit să lase o amintire prea plăcută în memoria fanilor genului. Soldații de fier duceau lipsă acută de materie cenușie, hărțile și misiunile erau prost realizate, iar gameplay-ul era dezastruos. Succesorul se deosebește doar prin transpunerea în 3D. Cutiile de metal pe care sunt amplasați senzorii sunt la fel de goale, mercenarii de fier neavând nici măcar un neuron. Acești bravi luptători sunt în stare să se năpustească asupra unui singur jeep de luptă, lăsând baza neacoperită. Frișca de pe tort o reprezintă puterea de luptă prost proporționată. Un singur sniper poate lichida un întreg pluton. Jocul are un singur aspect pozitiv: gradul de dificultate ridicat.

Radio

20

0

0

I

X

0

3

Bucuresti

Test

Strategie

Far Gate

În Far Gate-ul **inspirat din Homeworld**, căutați pentru omenire o nouă planetă.

Din nou soarta planetei noastre se află pe muchie de cuțit. În rolul morocănosului comandant spațial Viscero, porniți împreună cu câțiva coloniști în căutarea unei noi patrii, în afara sistemului nostru solar. La scurtă vreme, sunteți atacat de extraterestri bătăioși rău. După evadarea printr-o gaură de vierme, începe o odisee prin 30 de misiuni, în care vă apărați armata și lichidați invadatorii. Fiecare misiune vă trimite într-un imens sistem solar tridimensional, în care vă expediți navele la vânătoarea de adversari. Îndată ce ați construit o stație, droizii colectează materii prime de pe asteroizii din apropiere, pe care le puteți investi în construcția unor nave noi și în cercetarea unor tehnologii inedite. Pe lângă story-ul prezentat cam subțire și nespectaculos, enumerăm printre deficiențele jocului un control imprecis și derutant. În învălmășeala bătăliilor e greu să găsești o poziție potrivită a camerei. Datorită faptului că și hărțile sunt uriașe, iar navele

proprii sunt relativ lente, cercetarea sistemelor seamănă de multe ori cu un joc de răbdare.

PUNCTAJ FAR GATE

PRODUCĂTOR DISTRIBUITOR
Super X Studios Virgin

PREȚ TERMEN
cca. 35 USD a apărut

NECESAR RECOMANDAT
Pentium II 233 Pentium III 500
32 MB RAM 128 MB RAM
HDD: 780 MB HDD: 780 MB

SUPORT
Direct3D OpenGL
Volan Gamepad
Joystick Force Feedback

MULTIPLAYER
Single-PC 1 Rețea 4
Internet 4
1 CD/pachet

GRAFICĂ 70%

Nu chiar la nivelul lui Homeworld

SUNET 60%

Efecte puține, muzică ciudată

CONTROL 40%

Numai prin exercițiu devine cât de cât controlabil

MULTIPLAYER 60%

Lupte multiplayer tipice genului în rețea

64

Shogun Warlord Edition

A trecut deja un an de la apariția RTS-ului Shogun: Total War.

Warlord Edition vrea să înviorizeze acest joc de strategie hardcore, aducând unități și clădiri proaspete și două campanii single player complet noi. În cele două campanii, fie vă luptați alături de mongoli, fie împotriva acestora, de partea apărătorilor. Astfel, temuții călăreți ai lui Gingis Han joacă într-o manieră absolut inedită. Spre deosebire de clanurile locale cunoscute din programul de bază, nu cultivați terenul, ci prădați



teritoriile cucerite. În rest, totul cum a fost; lipsurile criticate la Shogun (control, vedere generală) nu au fost eliminate de programatori. Din păcate, nu există campanii noi pentru excelentul mod multiplayer.

Producător Creative Assembly
Distribuitoare Best Computers
Preț cca. 22,1 USD
Termen a apărut

SATISFAȚIE **79%**

Classics

UNITĂȚI VITALE Blindatul de comando din prim-plan este cea mai importantă unitate a dvs. Dacă e distrus, pierdeți misiunea.

Ground Control Anthology

Fără rutina plicticoasă de construcție, fără colectare de resurse, Ground Control pune accent doar pe luptele real time.

Jocul 3D de strategie Ground Control renunță la construcția bazei specifice unui RTS. În schimb, începeți fiecare misiune cu o ofertă prestabilită de trupe SF terestre și aeriene. Deoarece nu există întăriri și nu puteți salva pe parcursul nivelelor, pentru a putea câștiga trebuie să acționați cu o tactică ingenioasă. În acest

mod misiunile devin foarte palpitate, dar în cele mai avansate conduce și la senzații de frustrare. Controlul, în schimb, e soluționat aproape exemplar pentru un joc RTS 3D. Nici din punct de vedere grafic nu putem exprima nici o rezervă, în ciuda vârstei înaintate. În oferta specială Ground Control Anthology, pe lângă programul de bază se află și

add-on-ul Dark Conspiracy, care cuprinde o duzină bună de misiuni noi și o a treia fracțiune extraterestră. Cei 25 USD sunt o investiție recomandabilă pentru strategii RTS, care preferă mai degrabă tactica în locul recoltării de Spice sau Tiberiu.

Producător Vivendi-Universal
Preț cca. 25 USD



Știați că...

- Ground Control e primul joc PC al lui Massive Entertainment și că suedezi se ocupă de regulă de softuri de joc pentru telefoane mobile?
- există și un studio nemțesc pe nume Massive, care lucrează momentan la Aquanox?

Bun și ieftin:

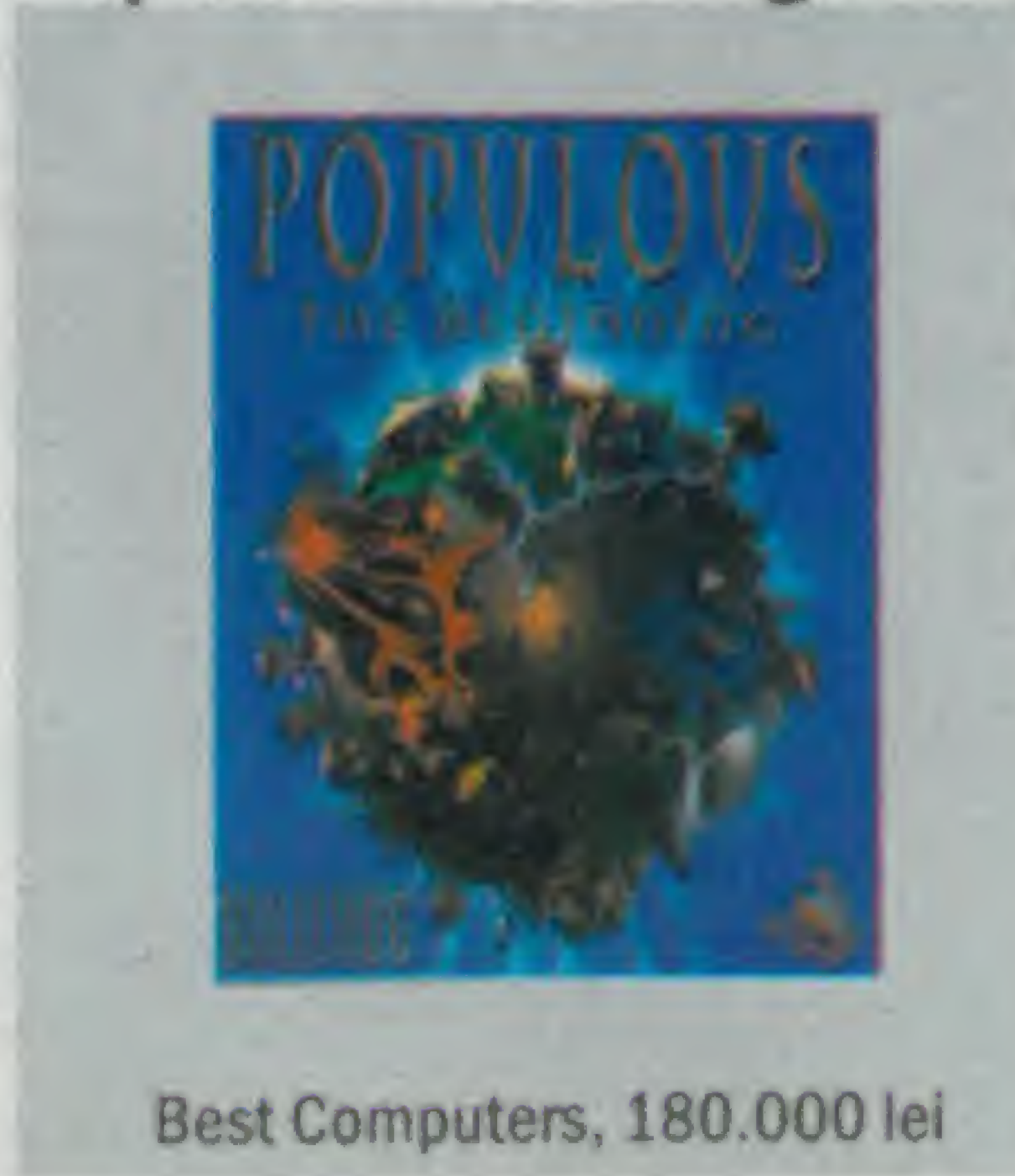
Theme Park World



Best Computers, 180.000 lei

Simulatorul parcului de distracție al lui Bullfrog se poate cumpăra acum la un preț avantajos. O notă în plus: grafică 3D, un sistem de joc ușor controlabil, o adevărată distracție. Minus: pentru profesioniștii simulatoarelor economice nu este o provocare adevărată, iar nivelele sunt asemănătoare în ce privește modul de joc.

Populos 3 - The Beginning



Best Computers, 180.000 lei

După apariția lui Black&White, parcă ne aducem aminte de cealaltă capodoperă a lui Peter Molyneux, care, la vremea ei anunța că drumul spre divinitate nu este chiar ușor.

www.HostileEncounter.com

coming soon to a PC near you!

Pre-order your copy NOW!



The Assembler Specialists!

SOLAR
Software srl
ROMANIA

Bucuresti
Tel. 095-011 499
Fax (01) 4109074
office@SolarSoft.ro

Contab8

Salarii

Mijloace Fixe

Stocuri

Facturare; Casa; Banca

Urmarirea Productiei

Difuzare Publicatii

Evidenta Publicitate

Pontaj (Control acces)

Application Development & Deployment
Information Management Systems Analysis & Consulting
Low Level Programming (ASM, DLL)
3D Modeling

Distracția e hotărâtoare, nu grafica

Faptul că un joc PC te mai poate distra în ciuda graficii îmbătrânite, e un mit. Sau totuși nu? Cel mai bun exemplu în segmentul atât de axat pe grafică al acțiunii este Counter-Strike.

Cu toate că modul tactic se bazează pe îmbătrânitul Half-Life și prin urmare pe un engine care cu toate că a fost finisat e deja de mult depășit, acesta se bucură în continuare de o popu-

laritate neîntreruptă. Mii de fani se întâlnesc seară de seară pe Internet pentru lupte multiplayer încinse. Participă desigur și cititorii PC Games. Iar potrivit unui chestionar, mai bine de jumătate dintre participanții europeni consideră modurile pentru Half-Life ca fiind încă în pas cu moda - distracția e decisivă, nu neapărat grafica. Totuși: 40 de procente sunt de părere că creatorii de moduri ar trebui să

caute engine-uri grafice mai moderne pentru produsele viitoare, de exemplu engine-ul Unreal sau Quake 3.

Și din acest motiv primele screenshot-uri din Counter-Strike: Condition Zero, ediția single-player a popularului shooter multiplayer, au fost dezamăgitoare. Aceasta se bazează ca înainte, tot pe bătrânul engine Half-Life. Să decidă oare din nou satisfacția?



ÎNCĂ ACTUAL?

Cititorii PC Games spun: Da, Counter-Strike e în continuare cel mai popular joc de acțiune, în ciuda graficii încăruntite.

Referințele PC Games: ACTION

Titlu	Gen	Punctaj
Unreal Tournament	Ego-Shooter	92
Dark Project 2 - The Metal Age	Action-Adventure	91
Half-Life	Ego-Shooter	91
No One Lives Forever	Ego-Shooter	91
Clive Barker's Undying	Ego-Shooter	89
Deus Ex	Action-Adventure	89
System Shock 2	Action-Adventure	89
NOU Operation Flashpoint	Shooter tactic	89
Half-Life: Gunman Chronicles	Ego-Shooter	88
Rayman 2 - The Great Escape	Jump & Run	88
B-17 Flying Fortress 2	Flightsimulator	87
Eurofighter Typhoon	Flightsimulator	87
Mechwarrior 4: Vengeance	Roboți de luptă	85
Star Trek: Voyager - Elite Force	Ego-Shooter	85
Tribes 2	Multiplayer-Shooter	85
Drakan	Action-Adventure	84
Unreal	Ego-Shooter	84
Counter-Strike 1.0	Shooter tactic	84
Outcast	Action-Adventure	84
Starlancer	Space-Action	84

HIGHLIGHTS

pag.	
102	Alone in the Dark 4
130	Asterix: Maximum Gaudium
130	Classics: Delta Force 3
130	Classics: Tachyon
128	Classics: Unreal
96	Diablo 2: Lord of Destruction
103	Half-Life: Blue Shift



Diablo 2: Lord of Destruction



Prin înfrângerea lui Baal urmează o nouă misiune bombastică, atractivă deopotrivă fiind și cea mai grea confruntare din agenda luptei cu diavolul. **Action-RPG de cea mai bună calitate!**

Calitățile de vrăjitor ale lui Diablo sunt legendare: după ce, la finele celor patru acte, diavolul a fost învins, vocea sa ironică amenință: "Nici măcar moartea nu te poate scăpa de mine!" Parcă îți intra frica în oase. Câteva minute mai târziu, corpul său - sau mai degrabă ceea ce a mai rămas din el - zăcea învins, iar jucătorul bombănea întrucât nu a lăsat în urma sa nici măcar un unique item. Iar dacă aventura s-a încheiat aici, la instalarea add-on-ului **Lord of Destruction** se continuă din acest punct. Prietenul și ajutorul Deckard Cain deschide un portal care duce personajul dumneavoastră în orașul Harrogath și astfel intrați în capito-

lul 5. După un scurt parcurs de orientare prin oraș și mici discuții cu cei din jur, apare și prima dumneavoastră sarcină, care constă în anihilarea trupelor de asediu și a conducătorului lor. Nici nu ieșiți bine pe poarta orașului și veți fi ținut într-un foc continuu, lansat de artileria adversă prin monștri de toate soiurile. Măcelul începe, tastele iau foc, dependența revine, la fel și feeling-ul marca Diablo.

Principiul de joc plin de succes nu a fost modificat niciodată la Lord of Destruction. De ce? Actul 5 se bazează în gameplay pe cele precedente, iar sarcinile se armonizează bine între ele. În timpul luptelor nu e atât de important dacă sunt eliberați prizonieri sau dacă e stinsă



JAR MÂNÂNCI!
Vulcanul face parte din cele mai puternice și totodată cele mai frumoase skill-uri ale druidului.



GROAPA COMUNA

Aceste colecții de monștri te provoacă să faci vrăji care să acopere o suprafață considerabilă.

se bazează pe scenarii uriașe și adversari puternici. Paleta adversarilor e concepută corespunzător peisajului nordic și aduce în scenă 20 de figuri noi în diferite variante. Succubus, pe care toți veteranii de Diablo 1 le

mai ales luptele, lumina și vrăjile. Odată cu imaginea și perspectiva, crește și eficiența în luptă. În acest sens, producătorii au micșorat meniul și astfel imaginea s-a mărit cu 30%. Aveți parte de un inventar

Actul 5 îmbină gameplay-ul cu aventura lui Diablo. **Story-ul și misiunile se armonizează bine.**

urăsc își sărbătorească reîntoarcerea. Faptul că aceste dame apar într-un bikini foarte sumar de metal nu le face cu nimic mai atractive când trag cu mingi de foc. Cu add-on-ul, jocul modifică multe elemente care erau criticate. Grafica izometrică ajunge acum la 800x600 de pixeli și în mod corespunzător este și efectul figurilor, peisajului și

bogat și fiecare figură poate purta și o a doua armă. Unii tacticieni modifică imaginea între aproape și departe, iar alții se folosesc de funcția zoom pentru a economisi spațiu; la modul general, e vorba de o funcție foarte folositoare. Lada de depozitare are spațiu de două ori mai mare, iar la cantitatea mare de item-uri noi e o



și ultima suflare a vreunui mare boss advers, însă toate acestea conferă acțiunii un tonus

incitant. Conform spuselor celor de la Blizzard, la fel de complex ca și cel de-al doilea act pare a fi capitolul final, care

Noile ființe își găsesc bine locul: o scurtă

Scurtă descriere: cea mai bună armă pe care o deține asasina e propriul ei corp. Și nu e vorba de proporțiile fizice, ci mai mult de arta de luptă pe care o stăpânește în mod fantastic. Împarte lovituri pe care le combină cu lucruri elementare, precum foc, gheață și fulgere. Luptătoarea poate să atragă monștri în capcane sau, în caz de necesitate, să-și materializeze umbra și s-o trimită în luptă.

Obiecte specifice caracterelor:

Arme pentru furat: Expertă în lupta de aproape își pune arme pentru furat pe ambele mâini și se prezintă astfel în fața adversarilor. Există exemplare diferite, care în variantele mai avansate își măresc viteza de acțiune. Stricăciunile provocate sunt luate în considerare la modul general, hotărâtor fiind numărul de atacuri.



Dezvoltarea caracterului:

Indiferent de schema de dezvoltare pe care o alegeți, asasina necesită pentru un caracter de luptător foarte multă mana. E bine să le culegeți numai de câte o dată obiectele care absorb mana adversarului. E recomandabil să dezvoltați disciplinele umbrei, deoarece necesită nivelul 30 la skill pentru a fi „maestru al umbrelor”, iar atunci aveți parte de o copie 1:1 a asasinei dumneavoastră, de mare trebuință în lupta împotriva lui Diablo și Baal. E bine ca tot aici să dezvoltați în mod consecvent „stăpânirea furtului” până la skill 20. Dacă alegeți „arta luptei” sau „capcane”, depinde de dumneavoastră. În orice caz, de cele mai multe ori focul, fulgerele și sunetele sunt cele care rezolvă treburile pentru dumneavoastră. Cine are chef de confruntări directe e bine să folosească kicks, finishing și moves. Astfel, cu lovituri normale strângeți energie, care la descărcare apare sub formă de foc, gheață, fulgere sau otrăvuri.

Valori ale caracterului:

Atribut	Din start	Cu fiecare punct acumulat	Supliment la trecerea unui nivel
Putere	20	-	-
Dexteritate	20	-	-
Vitalitate	20	+3 la viață +0,8 la rezistență (+5 la rezistență, la 4 pct. vitalitate)	-
Energie	25	+0,57 la mană (+7 pct la mană la 4 pct. de energie)	-
Rezistență	84	-	+1.25
Viață	55	-	+2
Mana	20	-	+1.5

CONCLUZIE

Asasina e un caracter pretențios, fiindcă abia după nivelul 24 începe să trosnească în adevăratul sens. Cui îi plac vrăjitorile și ucigașii se va împrieteni rapid cu această luptătoare.





COMEBACK Sunt urăți de către toți jucătorii lui Diablo și vă așteaptă spre finele actului 5 - Succubii.

nele și giuvaerurile sunt noi și poartă denumiri precum Jo, Ber, El, putându-se prelucra de exemplu în paloșul JoBerEl. Combinați anumite rune în cubul Horadrim cu pietre prețioase și diferite ustensile și astfel obțineți noua clasă de obiecte transformate, care vor apărea în culoarea portocalie. Rețete găsiți pe la monștri răpuși. Dacă nimeriți componentele corecte, se nasc tot soiul de scule pentru război, care deseori au capacități mai bune decât multe dintre unique items.

O noutate hotărâtoare este extinderea cu încă două personaje noi, asasina și druidul. Detalii despre acestea puteți afla în descrierile de mai jos. Blizzard a prelucrat și personajele deja cunoscute și a făcut modificări frapante mai ales la capacitățile acestor eroi. Conform spuselor pro-

bijuterie. Oricum se subînțelegea că cei de la Blizzard vor aduce multe lucruri noi și unice, astfel că fanii se vor putea bucura de obiecte noi, caracteristice fiecărui caracter. Druizii își acoperă capul cu crani de animale, unii adversari vor apă-

rea cu părți ale corpului deja mumificate, iar vrăjitoarele vor folosi baghete pentru focul de artificii hocus-pocus. Prin creșterea diferitelor capacități, aceste ustensile devin foarte folositoare. Dacă alegerea dintre armele care stau la dispoziție

nu mulțumește, caracterul poate inventa uzul obiectului găsit. În **Lord of Destruction** identificarea trebuinței unui anumit obiect are o mare importanță. Ca de obicei pietrele prețioase se pot monta pe diferite arme pentru a le spori puterea. Ru-

comparație între asasină și druid.

Scurtă descriere: cine se așteaptă să vadă un vrăjitor cu barbă albă trebuie să se informeze mai îndeaproape: druidul cu cele trei skill-uri de dezvoltare e cel mai schimbător caracter din tot jocul. El dirijează forțele arzânde sau furtunoase ale naturii, așa cum numai Karajan știa să dirijeze Filarmonica din Berlin, se transformă în lup și urs și se folosește de forțele din floră și faună.

Obiecte specifice caracterelor:

Capete de animale:

Ca prieten și maestru al naturii, druidul poartă pe cap chipuri ale animalelor, ceea ce e caraghios din cale afară și nici măcar nu ajută mult în defensivă. Purtatul acestora merită însă, fiindcă ele fac de regulă să crească mai multe skill-uri deodată.



Dezvoltarea caracterului:

toți cei trei arbori de dezvoltare sunt interesanți. Găsiți tot soiul de formule de transformare în corb, lup, plante otrăvitoare. Toate sunt reprezentate. Acești coechipieri nu numai că îl conturbă pe adversar ci îl și slăbesc sau îl elimină total. Un truc secret e capacitatea nivelului 1 „corb”. Păsările rezistă la un anumit număr de atacuri, în loc să piardă puncte de viață. Asta înseamnă că zece lovituri de atac ale lui Duriel sunt egale cu zece lovituri ale unui Zombie. Puteți alege între lup și urs defensiv. Punctele de viață și puterea de luptă cresc puternic, astfel încât vă puteți arunca în mijlocul măcelului. Capacitatea elementară include vraja de foc, gheață și furtună, pe care le puteți utiliza foarte bine împotriva hoardelor de monștri, fiindcă atunci când sunteți transformat nu puteți face uz de vrăji.

Valori ale caracterului:

Atribute	Din start	Cu fiecare punct acumulat	Supliment la trecerea unui nivel
Putere	15	-	-
Dexteritate	20	-	-
Vitalitate	25	+2 la viață, +1 la rezistență	-
Energie	20	+2 la mană	-
Rezistență	84	-	+1
Viață	55	-	+0,75 (se rotunjește, +3 viață la fiecare a 4-a urcare de nivel)
Mana	20	-	+2

CONCLUZIE

Cu o multitudine de capacități, druidul e alegerea ideală pentru începători. În nivelele superioare ale caracterului devine o mașinărie de măcelărit monștri asemănător asasinei.





Barbarii din Harrogath

Urmele lui Baal vă îndrumă spre nord, în pustietatea dură a barbarilor. Centrul teritoriului este cetatea Harrogath, asemănătoare ca mărime cu fortul vânătorilor din primul act. Lada cu comori pentru adăpostirea obiectelor, portalul orașului și teleporterul sunt plasate în așa fel încât puteți să ajungeți de acolo în doar câteva secunde la toate figurile importante. În total sunt șase caractere relevante, care își au domiciliul în cetate. Vă prezentăm fiecare caracter în parte, sarcinile ce trebuie rezolvate și cum arată răsplata pentru fiecare treabă dusă la bun sfârșit.

3 Malah vrăjitoarea satului

Funcție: O discuție cu Malah regenerează automat viața și mana. Tot la aceasta se pot achiziționa diverse lucruri magice: sticlute felurite, role de identificare a obiectelor și licori pentru regenerarea vieții.

Quest: Aici vă așteaptă cea de a treia sarcină: eliberarea Anyei dintr-o peșteră de gheață subterană.

Răsplată: Dacă salvați fetița și o aduceți înapoi în sat, câpătați un bonus de rezistență de 10 puncte. De-aici încolo, Anya rămâne în sat.



FRIGIDER PENTRU DOMNIȘOARE Oare va accepta Anya un sărut în loc de licoare? Doar așa, de încălzire.

1 Larzuk fierarul

Funcție: Larzuk vinde arme și prestează reparații pentru bani.

Quest: Larzuk dă jucătorului prima sarcină: exterminarea lui Schenk. Acesta este răspunzător pentru asediarea cetății Harrogath și conduce catapultele din afara satului.

Răsplată: Cine îndeplinește misiunea poate cumpăra de la Larzuk la prețuri de prietenie și poate să-și transforme la alegere o armă.



CUIBUL DE GROAZĂ Schenk se transformă în demon, așa cum e trecut în cărți. Mulți dintre supușii săi îi apără cuibul.

4 Anya

Funcție: Asemănător lui Larzuk, Anya vinde arme. Mai încolo îl va înlocui pe Nihlathak în chestiunile ce țin de noroc.

Quest: Anya vă trimite în catacombele întunecate ale lui Vaught, unde un adversar misterios își așteaptă sfârșitul.

Răsplată: Dacă-l terminați pe ticălos, Anya vă comandă la Larzuk o armă specială, care acționează în mod diferit, în funcție de situație.



ÎNFRICOȘĂTOR Trebuie să traversați patru coridoare întunecate până să ajungeți la hala lui Vaught.

2 Qua-Kehk conducătorul

Funcție: Qua-Kehk vă pune la dispoziție soldați pe care îi puteți achiziționa cu aur. Această funcție a câpătat o importanță deosebită în add-on, fiindcă vă permite să-i dotați pe soldați cum doriți și în plus să-i înviați pe câmpul de luptă.

Quest: Aici vă așteaptă cea de-a doua sarcină: Qua-Kehk vă pune să-i salvați pe soldații capturați de forțele rele și duși pe tărâmul ghețurilor.

Răsplată: Cine aduce toți soldații capturați înapoi poate să-și aleagă gratuit dintre ei un tovarăș.



LIBERTATE! Câte cinci soldați așteaptă în trei locuri diferite să fie salvați de dumneavoastră.

5 Deckard Cain

Funcție: Vă mai amintiți poate că în primul act acesta trebuia salvat din mâinile unei hoarde de demoni. De atunci, unchiul poveștii - cum a fost supranumit - stă lângă fântână. Sarcina lui acolo e de a identifica rapid și pe gratis tot soiul de obiecte. Mai mult, la fel ca în programul precedent, Deckard vă informează asupra întregii situații și vă ajută cu sfaturi folositoare.

Quest: Nu există.

Răsplată: Nu există.

6 Nihlathak

Funcție: Necromantul Nihlathak e o făptură dubioasă, cu mai multe fețe, și se comportă ușor dușmănos cu jucătorul. Corespunzător caracterului său, aici puteți încerca un riscant joc de noroc. Bineînțeles că de cele mai multe ori vă veți goli buzunarele, iar tipul își va face un nas de aur.

Quest: Nu există.

Răsplată: Nu există.

ducătorilor, unele skill-uri sunt mult prea puternice, chiar folosind anumite patch-uri, iar altele nu folosesc la nimic. Scopul: mai multă variație în rândul claselor de caractere. La amazonă s-a redus timpul de acțiune a atacurilor cu otrăvuri, iar tragerile repetate nu mai provoacă atât de multe răni. Barbarii vor primi mai puțin bonus pentru stăpânirea diverselor arme, iar atacul cu vârtejuri va fi înăsprit. La nemorți se știe doar că perioada de efect a otră-

vurilor va scădea. Să vedem cum dorește Blizzard să facă ceva pe gustul fanilor. La Paladin va fi prelucrată o întreagă paletă din capacități, fiindcă multe nici nu erau folosite. Printre altele, "pumnii cerului", cel mai slab level 30 al întregului joc va acționa cu mult mai puternic decât până în prezent. Vrăjitorii trebuie să se pregătească pentru o prelucrare "înflăcărată", întrucât de acum va trece ceva vreme între efectul unei vrăji și rostirea următoarei. O listare detaliată a modificărilor găsiți în numărul viitor al PC Games.

Nu numai caracterele, ci și legendarii monștri sunt depășiți. Confruntările cu Lord de Seis (actul IV), Bremm Sparkfist (Actul III) și Hephasto (Actul IV) au fost de asemenea înăsprite. Hephasto păzește nicovăla, pe care trebuie să striviți piatra de suflet a lui Mephisto; acesta a căpătat în comunitate respectuoasa poreclă "One-Hit-



acum sprijin și nu rămân imediat fără însoțitor. Iar dacă acesta moare, îl puteți reînvia cu un pumn de galbeni, nemai fiind necesar să vă întoarceți pentru a achiziționa un altul. Mai ales în cel de-al cincilea act vă veți bucura de fiecare acțiune care vă va ușura situația. Și pentru a nu dezvălui prea multe, lupta finală împotriva lui

dere la cumpărare și faptul că nu va funcționa decât versiunea în limba jocului pe care îl dețineți. **BOGDAN GAVRA**

OPINII

ANDREI RITOK-SCHOTSCH



Mulțumită nenumăratelor îmbunătățiri fanii Diablo vor înghite Lord of Destruction bit cu bit!

Tot respectul Blizzard! Rareori mă convinge un Add-on în asemenea măsură ca Lord of Destruction. Multe lucruri pe care le-am criticat în testul lui Diablo 2, țin acum de domeniul trecutului, chiar dacă inventarul e și acum încă prea mic. Modificările la clasele de caractere existente sunt cu două tășuri, față de care mai ales jucătorii cu Barbari, vrăjitoare și altele foarte bine dezvoltate vor fi sceptici. Dacă echilibrarea se dovedește a fi pozitivă vom afla abia în câteva săptămâni. Pe mine însă asta nu mă afectează căci relau tot jocul cu druidul, personajul meu preferat. Concluzie: cine nu a știut ce să facă până acum cu această vânătoare de diavoli, nu se va entuziasma nici cu Add-on-ul. Fanii Diablo însă vor hali bit cu bit Lord of Destruction. Ne vedem pe Battle.net!

Dacă nu ești mulțumit cu armele ce le ai la îndemână, poți să încerci cu creații proprii.

Wonder", fiindcă datorită combinației trăsăturilor sale "extra strong" și "blestemat" are capacitatea de a distruge până la de șase ori mai mult decât normal și astfel a pus la pământ foarte mulți adversari dintr-o lovitură.

O altă noutate e faptul că puteți dota mercenarii cu arme și armuri. Eficiența celor care vă însoțesc crește rapid; în multe cazuri porniți cu un însoțitor de talia dumneavoastră. De asta profită mai ales caracterele mai puțin vitale, care în luptele cu un adversar puternic au de

Baal este cu mult mai dificilă decât exercițiul de încălzire cu fratele său. Poate că Diablo nici nu e mort; oricum, Diablo 3 a fost anunțat deja de către un angajat al Blizzard într-un interviu oficial. Însă pentru a începe cu actul V trebuie să-l fi învins pe Diablo și trebuie să dețineți încă caracterul respectiv. Caracterele battle.net vor fi convertite pentru add-on (atenție la modificările de skill) și nu mai pot intra în partide care funcționează doar cu jocul de bază. Trebuie să aveți în ve-

PUNCTAJ LORD OF DESTRUCTION

PRODUCĂTOR Blizzard	DISTRIBUTOR Monosit.
PREȚ cca. 33 USD	TERMEN a apărut
NECESAR Pentium II 233 32 MB RAM HDD: 650 MB	RECOMANDAT Pentium III 500 128 MB RAM HDD: 2,2 GB
SUPORT Direct3D Volan Joystick	OpenGL Gamepad Force Feedback
MULTIPLAYER Single-PC 1 Internet 8 1 CD/pachet	Rețea 8

90

GRAFICĂ	70%
Perspectivă mai mare datorită rez. 800x600	
SUNET	90%
Muzică genială, speech-ul merge	
CONTROL	90%
Simplu, eficient, un mouse bun avantajează	
MULTIPLAYER	90%
Jucați și chat-uiți pe Battle.net.	

SISTEM:	LOW END			STANDARD				HIGH END			
	Pentium II 300 64 MB Software	Pentium II 300 64 MB Riva TNT	Duron 600 128 MB Matrox G 400	Pentium II 400 128 MB Voodoo2	Celeron 450 128 MB Voodoo3	Pentium III 500 128 MB Voodoo3	Pentium III 700 128 MB Riva TNT2	Pentium III 933 256 MB Voodoo5	T-Bird 900 128 MB Voodoo5	T-Bird 900 128 MB GeForce2 MX	Pentium III 933 128 MB GeForce2
BENCHMARK:	809	1.649	2.309	2.349	2.482	2.509	3.239	4.089	4.159	4.809	6.202
640x480 min.											
640x480 max.											
800x600 min.											
800x600 max.											
1.024x768 min.											
1.024x768 max.											

LEGENDĂ: Tehnic imposibil Inacceptabil Acceptabil Optim

Half-Life: Blue Shift



VREAU SĂ IES!
Soldații nu pot fi convinși decât cu argumente forte și sunt de regulă în superioritate numerică.



PREA TÂRZIU
Cercetători mutanți ne vor arunca în curând camaradul peste balustradă. Este doar unul din "Scripted events".

Good morning Black Mesa! În rolul unui gardian într-o elegantă uniformă albastră, luptați pentru supraviețuire **împotriva extratereștrilor și armatei** SUA.

Pentru ofițerul de pază Barney Calhoun, putea să fie o zi oarecare, la fel ca toate celelalte. Din păcate, câțiva cercetători au uitat în formula experimentului lor că împărțirea cu zero e imposibilă. Restul îl cunoașteți. Printr-o poartă inter-dimensională, extratereștrii invadează Pământul și pustiesc tot, vine apoi armata, care nimicește și ea tot, iar în mijlocul acestora vă aflați dvs., care trebuie să radeți ambii adversari.

Blue Shift combină în mod

inspirat acțiunea 3D cu puzzle-uri originale. Trebuie să împingeți lăzi la locul potrivit, trebuie să întrerupeți circuite electrice sau să spargeți ziduri, detonându-le.

E distractiv și palpitant, doar că lipsesc inovațiile. Același lucru este valabil și pentru lupte, unde singurul element nou sunt texturile mai bune ale armelor.

Nu are rost să căutați arme sau adversari noi; cel puțin comportamentul adversarilor e la fel de matur ca în *Half-Life*.

Designul nivelelor e destul de solid, însă engine-ul grafic nu mai trezește decât nostalgie, datorită vârstei sale.

Totuși, diferitele gaguri ale insiderilor, binecunoscute jucătorilor *Half-Life*, sunt nostime. De pildă, Gordon Freeman trece la început pe lângă dvs. cu trenul, iar în vestiar dulapurile sunt ornate cu numele echipei *Gunman*. Acest lucru nu compensează însă durata scurtă a jocului, de circa trei până la cinci ore.

CIPRIAN COROIANU

OPINII

CIPRIAN COROIANU



Half-Life: Blue-Shift e palpitant și distractiv, dar se termină prea repede.

Urmărirea evenimentelor din punctul de vedere al unui gardian nu e cu nimic mai puțin palpitantă decât originalul sau add-on-ul *Opposing Force*. Reușitul mixaj dintre acțiune și puzzle, piperat cu momente de șoc și adversari provocatori, funcționează perfect. Păcat doar că distracția se termină când jucătorul începe să se simtă cu adevărat bine în atmosfera lui *Half-Life*. Nici măcar nu există un monstru final. Mai mult nu s-a putut face și cumva mi se pare că subiectul e deja destul de uzat. Unde rămân *Half-Life 2* și *Team Fortress 2*? Sau vom mai trăi odată evenimentele și din punctul de vedere al bălatului care aduce pizza cercetătorilor? Subiect simpatic, cred că pentru vreo două ore de joc ar fi suficient. Greșesc?

PUNCTAJ

HALF-LIFE: BLUE SHIFT

PRODUCĂTOR Gearbox
DISTRIBUTOR Monosit

PREȚ cca. 35,2 USD
TERMEN A apărut

NECESAR Pentium II 233
32 MB RAM
HDD: 268 MB
RECOMANDAT Pentium III 600
128 MB RAM
HDD: 268 MB

SUPORT Direct3D
Volan
Joystick
OpenGL
Gamespad
Force Feedback

MULTIPLAYER Single-PC 1
Internet 32
1 Un jucător/pachet

GRAFICĂ 60%

Schimbați, vă rog, engine-ul!

SUNET 80%

Efectele și speech potrivite

CONTROL 80%

Simplu, configurabil și solid

MULTIPLAYER 70%

Counter-Strike rules!

74

Alone in the Dark 4



FOC DE SUPRAFAȚĂ
Lansatorul
de grenade încălzește
puțin atmosfera
din podul casei.



Alone in the Dark **ține să vă facă pielea de găină**, convingându-vă că sub pat se ascund criminali, iar după perdele se pitesc vampiri.

VEȘNIC PUȘI PE HARTĂ

Edward și Aline
reprezintă perechea
clasică de acțiune.

Edward Carnby aleargă prin biblioteca unei vile vechi.

Un prieten i-a fost omorât aici. Lanterna mai alungă întunericul, iar lansatorul de rachete e tot timpul pregătit pentru foc.

După ce compune un semn ocult, în încăpere intră un monstru zburător. Urlă cât îl ține suflul, primește două gloanțe în barbă și-și închide gura. Carnby se întoarce în hol. Puțin mai târziu, un fulger albastru,

se deschide o poartă interdimensională, din care năpădesc creaturi sinistre, cu gheare uriașe. Zombi, paianjeni și diferite alte creaturi populează acum fiecare colțisor al casei.

Alone in the Dark 4 șochează continuu și direct, ca un film de groază. Lipsesc scenele subtile de groază din prima parte, ca valsul nemorților, iar detectivul de modă veche a devenit un chipeș vânător de fantome, cu părul dat cu gel.

Controlul se face în continuare prin tastatură, cu schimbarea unghiurilor. Pentru lupte se strâng puști, arme energetice și kit-uri medicale.

Pentru rezolvarea misterelor, se caută indicii în dulapuri, sub podele, pe casete audio și în imagini.

Mai puțin inspirat, adeseori se caută ușa potrivită pentru o cheie. Între timp, o colegă, Aline Cedric, se plimbă prin alte încăperi. La început, nu dispune de arme, de aceea trebuie să fie cât mai atentă. Prezența mai multor personaje dublează volumul jocului.

ANDREI RITOK-SCHOTSCH

PUNCTAJ ALONE IN THE DARK 4

PRODUCĂTOR Darkworks
DISTRIBUTOR Best Computers

PREȚ cca. 29,9 USD
TERMEN a apărut

NECESAR Pentium II 300
64 MB RAM
HDD: 478 MB
RECOMANDAT Pentium III 500
128 MB RAM
HDD: 478 MB

SUPORT Direct3D
Volan
Joystick
OpenGL
Gamepad
Force Feedback

MULTIPLAYER Single-PC 1
Internet -
1 CD/pachet
Rețea-

77

GRAFICĂ 70%

Cu farmec, ca și blugii spălăciți

SUNET 70%

Există și coloane sonore mai inspirate

CONTROL 60%

1:1 de la PlayStation la PC

MULTIPLAYER -%

Evaluare imposibilă

OPINII ERDEI JACINT



Acest horror este izbutit, nimic de zis, doar că mie mi se potrivește mai degrabă groaza obținută pe căi clasice.

Celebra serie de acțiune "shocker" **Alone in the Dark** a ajuns la cea de-a patra parte. Efectele noilor curente în lumea jocurilor sunt vizibile și aici. Personajele sunt mult mai elegante, garderoba lor fiind reîmprospătată, vânătoria de monștri și alte creaturi fanteziste se desfășoară cu arme de mare calibru, și chiar și monștri au devenit mai rafinați. Totuși jocul a pierdut considerabil din atmosfera înspăimântătoare care îl caracteriza. Seamănă mai mult cu o copie făurită după modelul **Resident Evil 3** sau **Dino Crisis**. Grafica este spălăcită, potrivită însă firului epic, dar în unele locuri apar erori majore. Există și o latură totalmente pozitivă: misterele care solicită inteligența jucătorului și care se desfășoară pe mai multe trepte.

Classics



LUMEA POVEȘTILOR
Nivelele debordează
de idei comice și fantastice.

O MĂȚĂ SĂRITOARE

Dacă nu vă mai descurcați, o puteți chema
în ajutor pe pisica din Cheshire.



American McGee's Alice

Rezolvați mistere și semănați neliniște în diverse nivele,
alături de domnișoara din povestea lui Lewis Carroll.

Alice nu merita așa ceva: action-adventure-ul cu totul neobișnuit a fost probabil prea trăsnet pentru cumpărători și ajunge după numai un sfert de an la prețul de buget. Și asta în ciuda faptului că adaptarea din poveste e într-adevăr un mixaj reușit de lupte palpitante și ghicitori logice, asigurând aproximativ 25 de ore de joc și distracție cât încap.

Nivelele sunt un vis de jucă-

tor devenit realitate și redau grafic excelent Țara minunilor. Întâlnim flori care scuipă otravă, suprafețe de tablă de șah, peisaje subacvatice și ceasuri cu pendul. Fie că sare de pe pălăriile de ciuperci în chip de tram-bulină, că își face un poduleț din uriașe cărți de joc, că rezolvă un puzzle acustic, că se duelează cu paznici de cărți folosindu-se de crose de cricket, cu scorpioni uriași sau cu iepurași pufoși, că

o strigă în ajutor, atunci când nu se mai descurcă, pe pisica din Cheshire, cea cu gura până la urechi - indiferent ce întreprinde, Alice o bate cu mult pe Lara Croft.

Satisfacția jocului nu e umbrită decât de câțiva adversari PC prostănaci și câteva enervante scene Jump&Run.

Producător Electronic Arts
Preț cca. 25,5 USD



Știați că...

- ... botezătorul și designerul-șef American McGee a colaborat la câteva jocuri de acțiune interzise ale lui id Software?
- ... că Lewis Carroll nu a conceput doar povești, ci a fost și un matematician talentat, făcând o mare pasiune pentru problemele logice?

Bun și ieftin:

SWAT 3 (Bestseller Series)



Vivendi-Universal, cca. 13 USD

Pentru doar 13 USD, puteți deveni acum membrul unei unități anti-tero.

În misiunile palpitante ale shooter-ului tactic e nevoie de cap și reflexe rapide.

La arme și dotare, producătorii au pus accent pe autenticitate. Fanii lui Rainbow Six se bucură de SWAT 3.

F-22 Lightning 3



Electronic Arts, cca. 25 USD

Novalogic e cunoscut pentru simulatoarele de zbor pline de acțiune, pe care le stăpânesc repede și începătorii, fără a mai citi indicațiile. Dacă doriți să faceți o încercare, în F-22 Lightning 3 găsiți un simulator solid al super-avionului de vânătoare american, cu misiuni destul de palpitante.

Îmi construiesc o cetate din nisip

Când **Vampire - The Masquerade** a fost livrat împreună cu editor incorporat, în care aventurile se puteau înscena capitol cu capitol ca în original, mulți au zămbit a compasiune. Nu se dorea utilizarea editoarelor, e prea complicat, prea tehnic susțineau unii. Aveau dreptate.

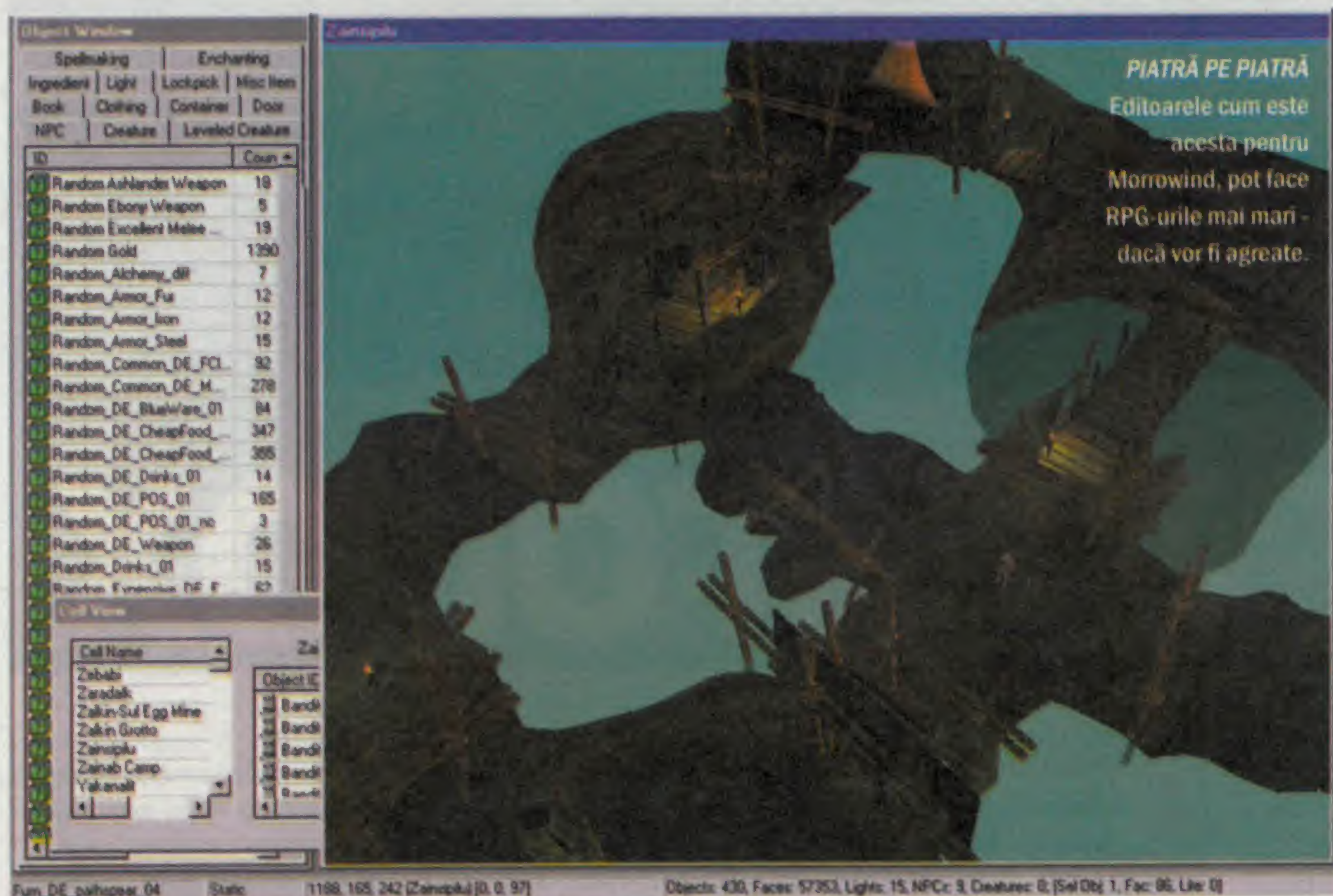
Până la ora actuală au murit mai mulți lilieci de la usturoi decât au utilizat fanii un astfel de

editor de nivele. Totuși ideea se dezvoltă. Toate RPG-urile mari ale viitorului apropiat se anunță cu un tool asemănător, de la **Neverwinter Nights** prin **Dungeon Siege** până la **Morrowind**. Iar utilizarea a devenit considerabil mai simplă. Apăsăți ici-colo un buton, împingeți un slider, mai mult nici nu trebuie.

Dacă cel puțin câțiva cumpărători vor primi cu recunoștință această ofertă, genul va

putea deveni pe PC ceea ce creionul și hârtia au fost de o bună bucată de vreme: o lume cu o viață adevărat individuală.

Vă promitem cu această ocazie: vom încerca story-uri proprii. Dvs. ce veți face? Aveți chef să ridicăți RPG-urile la un nivel mai ridicat? Doriți să instalați aventuri din propriul penel? Sau considerați că toate sunt doar baliverne? Trimiteți-ne opinia dvs. referitoare la subiect la cgames@rdsor.ro!



Referințele PC Games: ADVENTURE

Titlu	Gen	Punctaj
Baldur's Gate 2	RPG	92
Diablo 2	RPG	91
Baldur's Gate	RPG	87
Grim Fandango	Adventure	86
Escape from Monkey Island	Adventure	86
Vampire: The Masquerade	RPG	86
Baphomet's Fluch 2	Adventure	85
Gothic	RPG	85
Ultima: Ascension	RPG	85
Final Fantasy 8	RPG	84
Planescape Torment	RPG	84
Monkey Island 3	Adventure	83
Blade Runner	Adventure	83
Darkstone	RPG	83
Discworld Noir	Adventure	82
Nox	RPG	82
King's Quest 8: Mask of Eternity	Adventure	81
Icewind Dale	RPG	81
Summoner	RPG	81
Gabriel Knight 3	Adventure	80

HIGHLIGHTS

- Pag.
- 106 Anachronox
 - 136 Classics: Diablo 2
 - 136 Classics: Fallout Apocalypse
 - 136 Classics: Grim Fandango



Șapte outsiders
cinici se ceartă.
Întâi între ei, apoi
pentru salvarea
universului.
Din Final Fantasy 7
și din Blade Runner
**s-a născut
un RPG stilat.**

Camera traversează culisele și prezintă un teren de luptă într-un hangar. Cinci drone de pază plutesc în fața unei nave spațiale, într-un semicerc. Laserele lor zumzăie și așteaptă comanda de foc. Pe cealaltă parte se află un bărbat puternic, în treni, o femeie neagră într-un hanorac verde, un bătrânel bărbos, care-și tot agită bolborosind bâta în aer, și un mic robot. Primul la rând e bunicuțul, iar dacă ar sta puțin mai în față, ar putea lovi. Nu are pistol. Mutarea acestuia o utilizați pentru a vă apropia de adversari.

Apoi una dintre drone începe să vuiască și trage cu fulgere colorate în corpul bătrânelului. Camera s-a rotit și acum cată la fața chinuită a bătrânului.

Minus 136 puncte. Stați pe gânduri: să-l vindece omul cu paltonul pe bătrânel? Sau mai bine să-l răzbune? Focul de răspuns descompune adversarul în mici fărâme.

Pe rând, luptătorii trag, sar, se bat. Doamna mai găsește și un întrerupător, care blochează dronele în spatele unei bariere energetice. Roboțelul despachetează niște discuri de fierăstrău rotitoare. La sfârșit, mașinăriile sunt distruse, învingătorii urcă un nivel și o pot șterge cu naveta. Dvs. ați câștigat cu mouse-ul și v-ați satisfăcut pofta de imagini pline de acțiune. Aceasta este o parte a lui **Anachronox**: dueluri TB. Punctele de experiență nu le puteți împărți, căci caracterele se dezvoltă în continuare.

Veți vedea scene impresionante: metropola murdară în care începe povestea seamănă cu un labirint. Fiind construită pe plăci continentale mobile, se schimbă la fiecare oră. Pe lângă asta, mai e redusă și forța gravitațională. Cine se uită în sus vede oameni care aleargă pe plafon. Aici trăiește Sly Boots, tipul în treni, un detectiv falimentat, care manifestă tendința de a înțelege mai greu lucrurile. Roboțelul se comportă mai nou de parcă ar dezvolta o personalitate proprie, manifestată prin înjurăturile adresate stăpânului său.

Secretara sa, o hologramă, comentează oricum fără încetare. Sly lucrează ca bodyguard pentru bătrânul cu bâta, Grumpos, care caută o tehnologie

OPINII

DANIEL CH. KREISS



Dialogurile usturătoare sunt faimoase, luptele sunt distractive. Timin-gul acțiunii nu se potri-vește însă întotdeauna.

Anachronox a fost făcut cu multă devoțiune. Numai pen-tru textele teribile creatorii tre-buie să-și fi dat toată ostenea-lă. Apoi zborul rapid al came-rei, grație căreia luptele arată foarte bine. Temerea mea că luptele ar putea deveni cu tim-pul plictisitoare s-a dovedit ne-fondată. Acestea devin chiar mai interesante când aveți mai multe personaje proprii, adver-sari mai mari, iar cadrul întâm-plărilor se mută în arene cu mai multe butoane și comuta-toare. Din păcate însă, dragos-tea te și orbește. Partea de aventură degenerază de mul-te ori într-o alergare lungă. Misterele ar fi avut un efect mai mare dacă se găseau într-un spațiu mai restrâns. În afară de asta, texturile de pe pereți nu sunt prea izbutite, iar animația figurilor e colțuroasă.



DIRECT ÎN FAȚĂ
Sly are pistol laser încă de la început.



TURUL ORAȘULUI
Metropolele univer-sului Anachronox au un aer aparte.



FĂNTÂNĂ ARTEZIANĂ
Decorurile sunt deosebit de cool.

extraterestră. Și asta nu pentru că i se pare neapărat fascinant, ci mai degrabă având perspecti-va banilor gheață.

Grupos speră în ajutorul doamnei negre cu hanoracul. Doc Rho Bowmann este exper-tă în chestiuni extraterestre, tră-ind pe o planetă tropicală de vis, unde nu se găsesc decât clă-dirii de sticlă și oțel. Dar deoare-ce la ultima vizită a dvs. pe pla-netă aceasta explodează și abia mai reușiți să evadați cu ultima navetă, Rho se alătură trupei dvs. Veți afla împreună că uni-versul este într-un pericol foar-te mare.

La încercarea de a înlătura această amenințare, vizitați printre altele porturi spațiale uriașe, asemănătoare celor din filmul 2001: Odissea Spațială, un oraș străvechi de munte și un mușuroi de insecte mare cât un asteroid.

Alți membri ai echipei vor fi: un super-erou, care își îneacă amarul în alcool, și o mercena-

ră, ce încă suferă de pe urma unei relații vechi cu Sly. Îm-preună pribegesc cel mult pa-tru caractere. Uneori puteți de-cide pe cine să excludeți, alteori manevra rezultă din story.

Indiferent de componența echipei, sufletul jocului **Ana-chronox** îl constituie dialoguri-le: nici un personaj nu se lasă fără a avea ultimul cuvânt și fă-ră să pluseze. Bărbații fac ban-curi despre femei, femeile con-duc sarcastice, iar roboțelul agi-tat ține să arate tuturor bateriile.

Comparabil ca incisivitate și nostim în același timp a fost ul-tima oară **Grim Fandango**, un adventure clasic. Se pot face și alte paralele cu acest gen. După și înainte de lupte trebuie să co-lectați obiecte și să rezolvați cu ele puzzle-uri grele. De exem-plu, doriți să vorbiți cu consilie-rii unui oraș. Deoarece aceștia nu primesc în audiență decât membrii partidului propriu, trebuie să vă dovediti opțiunea

pe un bilet de alegător de cursă lungă.

Pentru a găsi opiniile politi-ce corecte, treceți pe străzi și pă-căliți servitorii primăriei în dis-cuții, dați mită sau intrați în ca-mere de hotel.

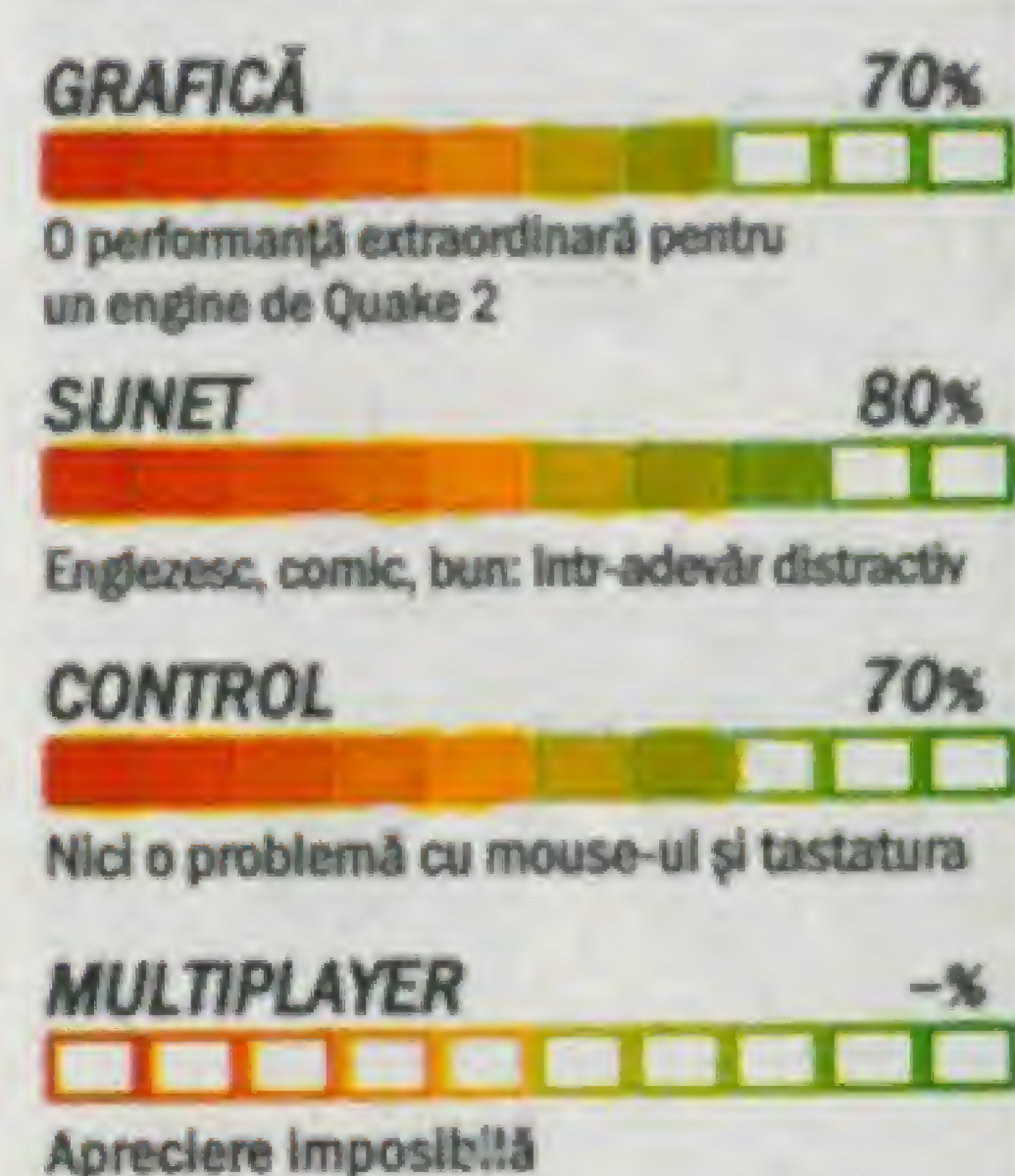
Talentele deosebite din echi-pă sunt de mare folos: Sly spar-ge lacăte, robotul sparge siste-me computerizate, iar Grupos trăncănește cât îl ține gura, până când victimele sale vor-besc voluntar despre toate se-cretele lor.

Un avertisment pentru în-cheiere: cunoștințele bune de engleză sunt o condiție ele-mentară a distracției cu **Ana-chronox**. Nici nu mă încumet să mă gândesc cum ar suna o versiune în limba română, da-că ținem cont de repertoriul exagerat de bogat al expresiilor vulgare care bântuie limba ro-mână.

ANDREI RITOK-SCHOTSCH

PUNCTAJ ANACHRONOX

PRODUCĂTOR Ion Storm	DISTRIBUITOR Eidos
PREȚ cca. 30 USD	TERMEN a apărut
NECESAR Pentium II 266 64 MB RAM HD: 1000 MB	RECOMANDAT Pentium III 500 128 MB RAM HD: 1000 MB
SUPORT Direct3D Volan Joystick	OpenGL Gamepad Force Feedback
MULTIPLAYER Single-PC 1 Internet - 1 CD/pachet	Rețea -



79

Classics



MUIERE FIERBINTE
Când vrăjitoarea își dezlănțuie vraja de foc totul se transformă în scrum.



INCĂRCAT Amazoana își lecuieste adversarii prin electroșocuri.

Diablo 2 SPECIAL EDITION

Cu puțin înainte de apariția Add-onn-ului, Diablo 2 apare într-o ediție specială la un preț prietenos.

Măcel de monștri, dezvoltarea personajelor, căutarea armelor și armurilor. Fascinația principiului extrem de simplu al lui **Diablo 2** nu le apare decât celor care l-au încercat măcar o dată, pentru că pe urmă sigur nu se mai satură.

Indiferent că ar fi vorba de vrăjile perfect echilibrate, căutarea motivată după unique items, quest-urile întortocheate,

secvențele intermediare pline de atmosferă sau modul multiplayer dezvoltat, **Diablo 2** este de la început și până la capăt un Action-RPG pentru toți cei care preferă să mănuiască arma în loc să rezolve mistere îndelungate.

Nici nu mai contează că grafica e depășită cu cel puțin doi ani.

Cine încă nu-și are în colecție capodopera lui Blizzard trebuie

să o cumpere acum.

Pe lângă programul principal, în ambalaj original, ediția specială cuprinde un DVD cu nenumărate informații background și video-uri de cea mai bună calitate, secvențe cu istoria firmei Blizzard și un reportaj despre rețeaua multiplayer Battlenet.

Distribuitor Vivendi-Universal
Preț cca. 15 USD



Știați că?

- ... reclama TV a lui **Diablo 2** nu a prezentat scene din joc, ci doar video-uri renderizate? Care să fi fost motivul?
- ... pe lângă **Diablo 2**, s-a realizat și un joc de societate, care se bazează pe renumita serie RPG **Pen&Paper Dungeons & Dragons**?

Bun și ieftin:

Grim Fandango



Best Computers, cca. 21,4 USD

Dacă facem abstracție de controlul șubred, **Grim Fandango** face parte din cele mai bune aventuri ale lui Lucas Arts. Cu toate acestea, nici măcar nu s-a apropiat de popularitatea unui **Monkey Island**. Scenariul din lumea morților și umorul sec al eroului Manni sunt însă pur și simplu geniale. Puneți mâna pe el!

Fallout Compilation



Best Computers, cca. 12,5 USD

Cele două RPG-uri **Fallout** ne dovedesc că acest gen poate oferi mai mult decât niște orci și cavaleri. Dar nu numai acesta a fost motivul care le-a făcut atât de populare. Atracția li s-a datorat și luptelor turn-based, ingeniosului story apocaliptic și multiplelor căi de rezolvare posibile. Grafica însă nu mai e deloc proaspătă.

Nu trebuie să fie tot timpul fotbal

N-am nimic împotriva, toate campionatele FIFA, NHL și NBA sunt bune și frumoase, dar întrebarea e dacă trebuie într-adevăr să fie totdeauna fotbal, hochei sau baschet? De ce să nu fie un concurs de înfulecat? Nu râdeți, nu e o premieră, a mai existat așa ceva.

În anii de aur ai Brotkastens C64 dominau toate jocurile fun sport ale genului. Înaintea tuturor, legendarul California Games, care

a făcut furori cu BMX, skateboarding și surfing pentru cel puțin o jumătate de deceniu.

Principiul jocului era relativ simplu, de cele mai multe ori solicitarea excesivă a joystick-ului asigură succesul și a ajuns să-i facă pe mulți dependenți, mai ales în concurența cu alți adversari umani. Jocul **Hit Epyx** a avut atât de mult succes, încât a generat o sumedenie de producții comice, precum **Western Games** (skanderberg, con-

cursul de halit, concursul de consumat bere), **Alternative World Games** (săritul pogo, aruncatul cizmei, alergatul pe perete) sau **Circus Games** (dresura de tigri, dansul pe frânghie). De ce nici o echipă de producție nu încearcă să reinvie vechile elemente clasice și se apucă tot de FIFA, care oricum se află într-o postură privilegiată?

Sunt o sumedenie cei care s-ar linge pe degete întâlnind o nouă ediție de la California Games.



Referințele PC Games: **SPORT**

Titlu	Gen	Punctaj
Links 2001	Golf-Simulation	90
Need for Speed: Porsche	Curse	90
NHL 2001	Icehockey-Simulation	90
NBA Live 2001	Basketball-Simulation	89
FIFA 2001	Football-Simulation	88
Grand Prix Legends	Curse	87
Colin McRae Rally 2.0	Rallye-Simulation	87
Madden NFL 2001	Football-Simulation	87
Superbike 2001	Motorbike simulator	87
Grand Prix 3	F1-Simulation	86
Pro Rally 2001	Rallye-Simulation	86
Driver	Curse	85
Motocross Madness 2	Curse Motocross	84
Need for Speed 4	Curse	84
Supreme Snowboarding	Snowboard-Simulation	84
Tony Hawk's Pro Skater 2	Skateboard-Simulation	84
Mercedes-Benz Truck Racing	Truck Race	82
F1 Racing Championship	F1-Simulation	80
Flight Simulator 2000	Flightsimulator	80
TOCA 2	Touringcar-Simulation	79

HIGHLIGHTS

pag.

111 Classics: 24h von Le Mans

111 Classics: Extreme Biker

111 Classics: Pro Pinball

110 Roland Garros 2001

Roland Garros 2001



CU MĂINILE SPRE CER Matchball-ul eliberează tensiunea - nu mai rămâne decât un duș!

Cum nimeni nu vrea să atingă mingi îmbibate cu noroi, aceeași soartă o împărtășesc și jocurile de tenis pentru PC. **Iată însă o excepție.**

Roland Garros 2001 nu simulează perfect sportul alb, dar este acceptabil. Veți parcurge cu un personaj fictiv cu un nume deloc sonor diferitele genuri din Grand Slam. Misiunea dvs.: evident, trebuie să trimiteți mingile galbene peste fileu. Din păcate arbitrul nu acordă puncte speciale pentru

loviturile în corpul adversarului. Cu tastele săgeți dirijați personajul dvs. și stabiliți ținta, alte două butoane dirijează brațul cu racheta la tăierea în sus sau în jos a mingii. Cu cât țineți tastele mai mult apăsat, cu atât mai tare loviți mingea. În mai puțin de zece minute vă și obișnuiți cu asta - apoi veți mânui racheta cum o făcea cândva Țiriac.

E frumos că atleții se mișcă energic, iar publicul aduce în difuzoare un murmur demn de adevăratul Roland Garros. Locurile însă sunt inestetice, iar erorile de design alterează satisfacția: de fiecare dată când o minge cade direct pe linie verdictul este "out". Aici nu s-a schimbat nimic față de versiunea 2000. În afară de asta, adversarii acționează prea asemănător; mostrele comportamentale pot fi studiate ușor.

ANDREI RITOK-SCHOTSCH

TESTURTEIL ROLAND GARROS 2001

PRODUCĂTOR Carapace
DISTRIBUTOR Cryo

PREȚ cca. 43 USD
TERMEN a apărut

NECESAR Pentium II 300
64 MB RAM
HDD: 700 MB
RECOMANDAT Pentium III 500
128 MB RAM
HDD: 818 MB

SUPORT Direct3D
Votari
Joystick
OpenGL
Gamepad
Force Feedback

MULTIPLAYER Einzel-PC 4
Internet -
4 jucători/pachet

GRAFICĂ

Texturi slabe, animații curate

SUNET

Sunetul mingii, publicul și arbitrul sunt OK

CONTROL

Ușor de învățat, ușor de utilizat

MULTIPLAYER

Mult mai distractiv decât singur

67

3D GRAPHICS

3D PROPHET II MX 64MB

3D PROPHET 4500 64MB



AUDIO

Gamesurround
FORTISSIMO II



Quadraphonic
MUSE XL



Hercules

O LEGENDA VIE

www.hercules.com

REPREZENTANT IN ROMANIA:
UBI SOFT SRL
Bd. Primaverii, nr.51
sector 1, Bucuresti
Tel: 01/231.67.69
Fax: 01/231.67.66
e-mail: sales@ubisoft.ro

CAUTAM REPREZENTANTI ZONALI

Classics



DEASUPRA NORILOR

Deseori se întâmplă să faceți salturi cât un teren de fotbal.

DAR UNDE A DISPĂRUT?

Maestrul Torronteras se lasă tras de șaua motoretei.



Edgar Torronteras' Extreme Biker

Uitați de Eddie Rodriguez, aici vine Edgar Torronteras: executați acrobații distractive cu legenda motocross-ului!

Puțini motocicliști vor avea vreodată posibilitatea să execute cascadorii pe acoperișurile Parisului, să șerpuiască peste OZN-uri prăbușite sau să facă slalom printre buldozere pe șantiere noroioase.

Altfel e dacă jucați *Extreme Biker*, care vă trimite pe 25 de astfel de piste trăsnete, care mai sunt spicuite și cu gimmicks-uri grafice și scurtături.

Dacă nu luptați într-o cursă de viteză cu adversarii PC, puteți elimina concurenți cu cascadorii cool în modul Freestyle.

La o apăsare de tastă piloții stau în mâini pe cârmă sau se agață de toba de eșapament, iar cine promovează cele mai spectaculoase stunt-uri iese învingător.

Edgar Torronteras' Extreme Biker sclipește printr-un design reușit al traseului, mo-

duri incitante de joc și grafică elegantă.

Doar controlul presupune o perioadă mai lungă de acomodare și devine uneori frustrant chiar și la profesioniști. Dar dacă vă place motocross-ul, momentan nu găsiți un joc mai bun la acest preț.

Producător Vivendi-Universal
Preț cca. 15 USD



Știați că ...

- ... campionul spaniol de motocross a încălecat prima sa motoretă la frageda vârstă de trei ani și a încheiat prima cursă la șapte ani?
- ... *Extreme Biker* a fost criticat pentru cerințele sale mari de hardware la vremea apariției (Pentium III 500 pentru satisfacție optimă)?

Bun și ieftin:

Pro Pinball



Empire Interactive, cca. 20 USD

Seria Pro Pinball de la Empires domină de ani de zile genul flipper. Acum găsiți toate cele patru părți ale seriei, *The Web*, *Timeshock*, *Big Race USA* și *Fantastic Journey*, într-o colecție luxoasă la un preț redus. Toate sunt distractive, din punct de vedere tematic toată lumea își găsește ceva pe plac. Un joc obligatoriu pentru orice fan de Pinball.

24 h Le Mans Best Of



Best Computers, cca. 11,5 USD

După cum spune și titlul, *24 h Le Mans* simulează renumitul traseu francez. În general nu este un joc surprinzător, dar din punct de vedere tehnic și al gameplayului e foarte convingător. Cine dorește poate parcurge întreaga cursă în timp real. Ferice de cei care au măcar un coleg pentru schimbul doi.

HARDWARE

OPINII

ANDREI RITOK-SCHOTSCH



Expoziția E3 demonstrează că e nevoie de plăci grafice bune, dacă vrei să joci jocuri frumoase.

Curios cum acest joc mi-a intrat atât de bine în ritmul săptămânal, mă refer la **Black & White**. Doar că după câteva luni, și viața de zeu devine monotonă. Așa că E3 din Los Angeles a fost binevenită. În sfârșit, noi, maniaci ai graficii 3D, avem din nou ceea ce poftim: **Hidden and Dangerous 2**, **Allen vs. Predator 2** și **Unreal 2**. Sperăm să apară și **Halo** pentru PC, nu doar pe Xbox. Screenshot-urile și trailerurile arată splendid și abia aștept să străbat din nou peisajele 3D, ca muritor sau extraterestru. Dacă vă e frică de cerințele grafice ale acestor jocuri de vis din viitor, să știți că temerile sunt justificate: o placă TNT2 veche nu vă va mai ajuta prea mult în shooterele generației următoare. Din acest motiv, la pagina 114 v-am explicat care sunt criteriile de care trebuie să țineți cont când cumpărați o placă nouă. Dacă aveți întrebări referitoare la achiziția unei plăci grafice, trimiteți-ne un e-mail la pcgames@rdsor.ro sau o scrisoare pe adresa editurii Pam Grup.

PC Games vă ajută

Dacă aveți o problemă specială, care încă nu a fost soluționată în revista noastră, trimiteți-ne pur și simplu un e-mail sau o scrisoare la adresele:

pcgames@rdsor.ro

sau

Pam Grup SRL

str. Simion Bărnuțiu nr. 30, bl. PB 9, ap. 3,
3700, Oradea.

ELSA GLADIAC 920

Campionat GeForce3

Elsa nu își mai livrează placa grafică Gladiac920 la 620 USD, după cum a planificat, cerând pentru nou-nouța placă mai puțin cu aproximativ 170 USD. Placa grafică intră astfel în competiție la prețul atractiv de 440 USD. Aceasta dispune de 64 MB DDR-SDRAM (3,8 ns), fiind tactată la 460 MHz. Chip-ul în sine lucrează la 200 MHz.



CONCURENȚA

Dă viață afacerilor și bucură cumpărătorii: GeForce3 de la Elsa costă cu 170 USD mai puțin decât era planificat.



TURBO GRAFIC

Creative prezintă concomitent patru plăci grafice noi, printre care și o placă GeForce3.

SERIA CREATIVE 3D-BLASTER

Noi plăci grafice

Creative lansează trei plăci grafice noi. Liderul acestora este 3D Blaster GeForce3, cu chip-ul grafic GeForce3. Aceasta dispune de 64 MByte DDR-SDRAM (128 biți), ieșire TV și costă 440 USD. 3D Blaster GeForce2 Pro se livrează de asemenea cu 64 MByte DDR-SDRAM și costă 220 USD. Placa grafică pentru începători se numește 3D Blaster GeForce2 MX200 și dispune de 32 MByte SDR-SDRAM (bus de 64 biți).

În ceea ce privește prețul, acesta se ridică la 110 USD. Versiunea PCI a lui GeForce2 MX o puteți obține la prețul de 120 USD. Toate plăcile noi se găsesc pe piață din iunie.

SAITEK TOUCH FORCE OPTICAL

Force Feedback optic

În august, Saitek va lansa pe piață un mouse ce suportă efectele de tip Force Feedback. Astfel, de exemplu în **Black & White** veți putea chiar simți cum mâna voastră divină smulge arborii din pământ. Atât **Tribes 2**, cât și interfața de utilizator a lui Windows sprijină această tehnologie de vibrații. Mouse-ul cu trei taste și roțiță va costa circa 45 USD.



MOUSE TREMURĂTOR Saitek lansează un mouse care poate transmite efectele de vibrație.

CABLU USB SMC EZ CONNECT

Rețea prin USB

Cu cablul de legătură USB de la SMC puteți realiza o minirețea (TCP/IP, IPX/SPX) între două calculatoare. Lățimea maximă a benzii se situează la 6 Mbiți/secundă, iar prețul este de 45 USD.



SIMPLU ȘI

RAPID

Cu acest cablu USB, puteți lega cât ai zice pește două calculatoare între ele.

BOTEZ Numele urmașului lui Athlon se inspiră din cel al procesorului concurenței, Pentium 4 de la Intel.



AMD ATHLON 4

Palomino se numește Athlon 4

Procesorul cu numele de cod Palomino se numește acum oficial Athlon 4. Acesta dispune de o memorie cache Level 1 de 128 KByte și de o memorie cache Level 2 de 256 KByte. AMD va debuta cu Athlon 4 pentru început ca versiune laptop. O versiune de desktop (de la 1,5 GHz în sus) va apărea în cea de-a doua jumătate a acestui an.

INTERACT SOUNDLINK CHRONOS

Un sistem ieftin pentru sunet 3D

Noul sistem de boxe 4.1 Chronos de la Interact e compus din patru boxe mici și un subwoofer. Reglajele pentru înalte, bași și separat a volumului subwoofer-ului, respectiv ale boxelor, sunt

situate pe partea superioară a subwoofer-ului. Fiecare boxă dispune de o putere efectivă de un watt, iar subwoofer-ul de patru. Sistemul complet costă 55 USD.



COMPACT

Sistemul de boxe Cronos dispune de două intrări stereo, una pentru boxele din față și una pentru cele din spate.

TEKRAM DC-602W

Controller USB care suportă USB 2.0

Prin DC-602W, Tekram lansează pe piață o placă pentru slot-ul PCI care sălășluiește pe plăcuța de slot patru, iar în interior încă o mufă USB. Deosebit la această mică placă este faptul că suportă noul standard USB 2.0, precum și USB 1.1 și 1.0. Prin urmare, e compatibilă cu toate aparatele USB existente la ora actuală. În ambalaj se mai găsește și un cablu USB de 1,8 metri. Toate sistemele de operare Windows (cu excepția lui Windows 3.1/95) identifică automat placa. DC-602W costă 40 USD.



MULT

SPAȚIU Teoretic, la acest controller USB puteți cupla până la 127 de aparate.



PUTERE MICĂ

Micul gamepad USB se livrează cu căști pentru notebook.

INTERACT GOPAD FX

Un gamepad mic cu vibrații

Noul gamepad USB de la Interact se numește GoPad FX. Deosebit de interesant e faptul că acest controller de jocuri, conceput în primul rând pentru notebook-uri, dispune de motorașe prin care pot fi transmise efecte de vibrație Force-Feedback.

Cele opt taste se pot programa prin intermediul software-ului inclus în pachet, iar cruculița analogică de control poate fi utilizată și ca înlocuitor pentru mouse. GoPad FX dispune de cablu USB, toc de piele, căști pentru Notebook și costă circa 40 USD.

INVENTIV Grație roțiței orizontale de scroll de pe mâner, se pot schimba mai repede armele în jocuri.



GRAVIS ELIMINATOR PRECISION PRO

Un joystick multilateral

Gravis are în ofertă un nou joystick cu port USB și de Gameport. Eliminator Precision Pro dispune de șapte taste de foc programabile, controller de propulsie și un ax transversal. Deosebit de interesantă este roțița de scroll orizontală, situată în partea superioară a mânerului, care va ușura selectarea armelor în jocuri. În afară de acestea, un mod Precision asigură controlul și mai rafinat. Eliminator Precision Pro se află deja în comerț și costă 45 USD.

REFERINȚE

Plăci grafice

Hercules	
3D Prophet 4500	86%
ATI	
Radeon 32 MB SDR	82%*
Elsa	
Erazor X	80%*
Guillemot	
3D Prophet	79%*
Creative	
3D Blaster Annihilator	78%*
Hercules	
3D Prophet II GTS 64 MB	90%*
Asus	
AGP-V7700 Pure	89%*
Elsa	
Gladiac	88%*
ATI	
All-in-Wonder Radeon	88%*
Creative	
3D Blaster GeForce2	88%*
Elsa	
Gladiac 920	93%
Hercules	
3D Prophet II Ultra	91%*
Leadtek	
WinFast GeForce2 Ultra	91%*
Asus	
AGP-V7700 Ultra Pure	91%*
Creative	
3D Blaster GeForce2 Ultra	90%*

Plăci de sunet

Creative Labs	
SB Live! Player 1024	92%
Videologic	
SonicFury	88%
Terratec	
DMX XFire 1024	85%
Terratec	
Xlerate Pro	84%
Videologic	
Sonic Vortex2	84%

Volane

Microsoft	
SW ForceFeedback Wheel 2	89%
Microsoft	
SW Precision Racing Wheel	83%
Guillemot	
FF Racing Wheel	82%
Thrustmaster	
360 Modena Pro Racing Wheel	80%
Typhoon	
Real Force Wheel	73%

Gamepads

Microsoft	
Game Pad Pro	86%
Thrustmaster	
Dual Power GamePad	83%
Logitech	
WingMan RumblePad	83%
Interact	
HammerHead FX	80%
Saltek	
P2000	78%

Gamemouse

Logitech	
Cordless MouseMan Optical	90%
Microsoft	
IntelliMouse Explorer	86%
Käma	
Razer Boomslang 2000	83%
Microsoft	
IntelliMouse with IntelliEye	82%
Logitech	
MouseMan Wheel Optical	82%
Logitech	
iFeel MouseMan	81%

* depunctat

Cumpărături fără Plăci

Nu toate plăcile grafice sunt pentru orice tip de PC sau orice portofel. Iată detaliile tehnice de care trebuie să ții cont.

In primul rând, e important să știi pentru ce slot e prevăzută noua placă grafică. Pentru aceasta, deschideți carcasa PC-ului și verificați în ce slot se află actuala placă grafică.

La majoritatea PC-urilor din ultimii ani nu există decât trei posibilități: dispuneți de o placă grafică înfiptă într-un slot PCI alb, PC-ul dvs. lucrează cu o placă AGP (se află în slot-ul AGP maro), ori dispuneți de o placă de bază cu placă grafică integrată.

În primele două cazuri există plăci grafice corespunzătoare. În cazul din urmă verificați dacă nu cumva placa de bază are și un slot AGP (maro) sau PCI (alb) liber.

În general, dacă dispuneți de un slot AGP, atunci ar trebui să vă cumpărați o placă grafică AGP. Plăcile grafice cu interfață PCI sunt mai puțin performante, deoarece în acest caz se pot transmite mai puține date între placa de bază și placa grafică.

Acum trebuie să decideți care

chip grafic este cea mai bună alegere pentru procesorul dvs. Aici trebuie să știi că o frecvență de tact mai ridicată nu aduce în mod automat un rezultat mai bun.

Performanța unei plăci grafice 3D depinde de mai mulți factori diferiți. Ar fi, de exemplu, dependența de performanțele procesorului principal. O placă grafică așteaptă în jocurile 3D să fie alimentată repede cu date pentru a ști ce are de procesat.

Aceste date ajung la placa grafică de la procesorul de bază al PC-ului dvs. Din acest punct apar

Dacă doriți să rulați jocurile 3D actuale, nu vă lăsați atrași de plăcile grafice ieftine!

două probleme mari pentru cumpărător.

Pe de o parte, se poate cumpăra o placă grafică prea rapidă pentru procesorul dvs. În timp ce procesorul trimite datele 3D spre placa grafică, aceasta rămâne subsolicitată, dată fiind performanța înaltă pentru care a fost concepută. În acest caz, aceleași performanțe s-ar fi putut atinge și cu o placă grafică mai ieftină, cu excepția cazului în care doriți să vă schimbați procesorul cu unul mai rapid.

În al doilea caz, vă achiziționați o placă grafică foarte lentă și veche. Aceasta nu va ține pasul cu procesarea datelor 3D. Aici placa video ar deveni în

mod evident un obstacol, căci procesorul principal trebuie să aștepte după unitatea grafică. După cum vedeți, potrivirea și compatibilitatea între procesor și placa grafică sunt deosebit de importante.

Un alt factor de care trebuie să țineți neapărat cont la achiziționarea plăcii grafice este memoria utilizată de placa video.

Mulți producători nu furnizează pe ambalaj decât informații generale. În principiu, distingem două tipuri principale de plăci grafice: cu memorie SDR și cu memorie DDR.

SDR înseamnă Single Data Rate, iar DDR este prescurtarea lui Double Data Rate (rată dublă de date). După cum o spune deja și numele, în cazul memoriei DDR se pot transmite de două ori mai multe date decât în cazul memoriei SDR.

În legătură cu tipul memoriei, hotărâtoare pentru performanța 3D este și legătura acestei memorii cu placa grafică. Este ultima zonă din PC în care sunt stocate

bătăi de cap: grafice

imaginile procesate și datele necesare acestora.

Dacă memoria e lentă, încetinește bineînțeles - la ce ne ajută cel mai rapid tren dacă nu avem căile ferate necesare?

La plăcile grafice obișnuite, memoria este legată de chip-ul grafic printr-o bandă de date rapidă de 128 biți. Acest lucru înseamnă că într-un ciclu de tact se pot transmite de la memorie spre chip-ul grafic sau invers un pachet de date de 128 biți (sau două, cu dimensiunea de 64 biți).

Și memoria DDR poate fi accesată cu o performanță de 128 biți, ca de exemplu la multe plăci grafice GeForce256. În acest caz însă, la fiecare ciclu de tact se transferă două astfel de pachete.

Există și plăci grafice care utilizează o bandă a memoriei de doar 64 biți. Cu toate că o astfel de memorie e mai ieftină, fiind mai la îndemână, frânează puternic performanțele unei plăci grafice.

Memoria SDR cu o bandă de 128 de biți se găsește pe majorita-

tea plăcilor GeForce2 MX, precum și pe toate modelele Voodoo3/4/5. Memoria DDR o găsiți pe restul plăcilor GeForce2 (GTS, Pro, Ultra) și pe plăcile Radeon.

Cu excepția unor plăci grafice GeForce2 MX (cu memorie DDR de 64 biți), toate plăcile grafice DDR lucrează cu un bus al memoriei de 128 biți. Exemple pentru aceste două plăci grafice sunt noile modele cu cele două chip-uri GeForce2 MX-200 și MX-400.

MX 200 dispune de un bus de doar 64 biți, iar versiunea MX 400 dispune de 128 de biți.

Înainte de a vă gândi să cumpărați o placă grafică de la 3dfx (Voodoo3/4/5): nu are sens! Deoarece firma nu mai există, în viitor nu va mai exista nici suport de drivere.

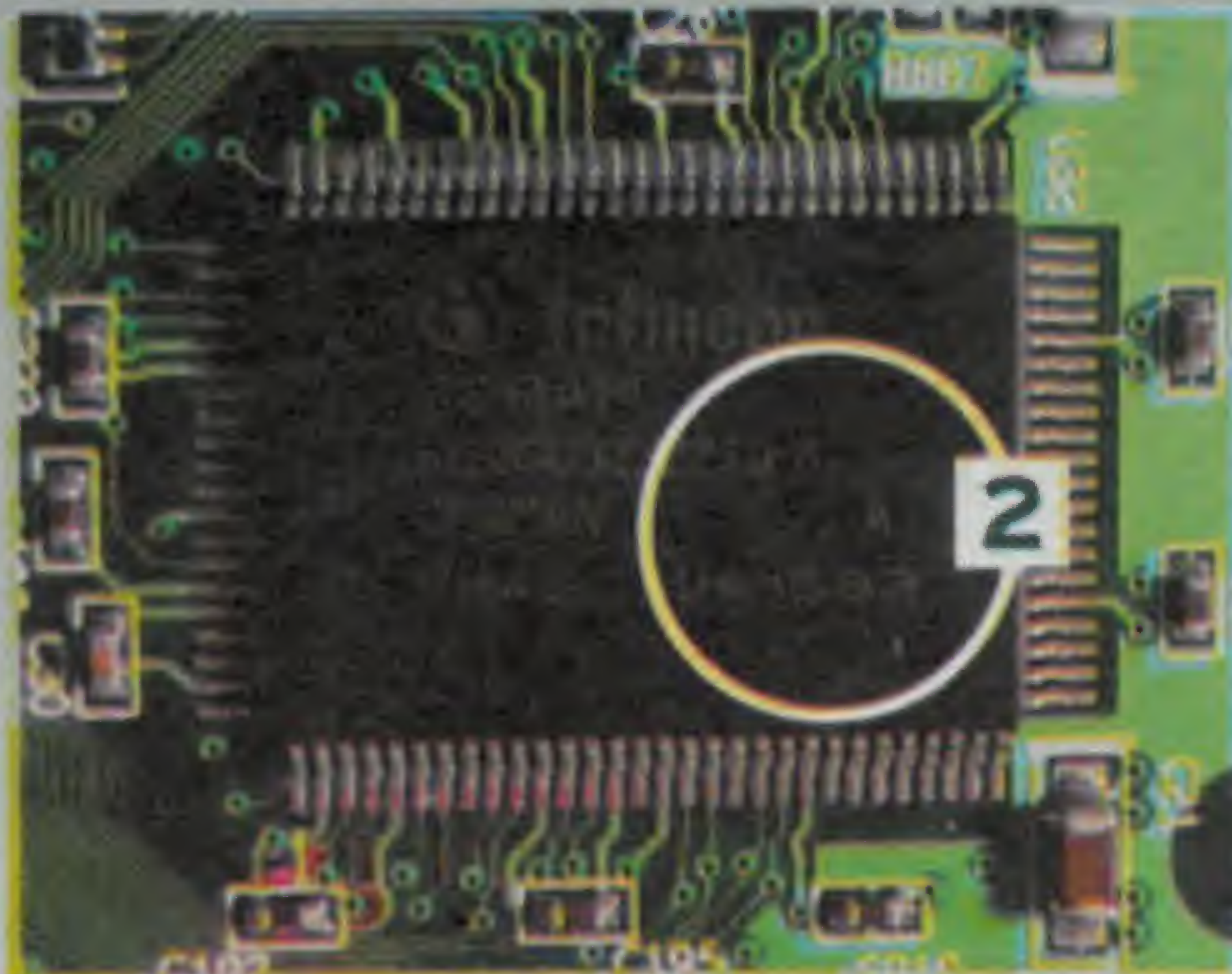
ANDREI RITOK-SCHOTSCH

Detalii de memorie

Memoria plăcii grafice decide viteza 3D. O prezentăm pe scurt.



1 Single Data Rate DRAM:
RAM standard se găsește pe placa GeForce2 MX, pe Voodoo3 3000 de la 3dfx, precum și pe seria Voodoo4/5. De regulă, are un timp de acces de 6 ns (adică 166 MHz), iar la o lățime a busului de 128 biți asigură un transfer de date de 2,6 GByte/secundă.



2 Double Data Rate DRAM:
Se află pe toate plăcile GeForce2 cu chip GTS, Pro și Ultra, precum și pe plăcile Radeon DDR. De regulă, în funcție de timpul de acces (4-6 ns), lățimea de 128 biți a bus-ului permite un transfer între 5 și 7,4 GByte/secundă.



3 Memorie de 64 biți:
Se găsește pe toate plăcile grafice RivaTNT2-M64, precum și pe plăcile MX de la Creative (nu și pe MX 400). Dispune doar de jumătatea benzii de date a unei memorii pe 128 biți. Creative încearcă să compenseze acest dezavantaj printr-o memorie DDR-RAM (7 ns).

Monitoare TFT

Monitoarele seamănă cu televizoarele, fiind în cel mai bun caz foarte mari și ca atare foarte grele. Noi vă prezentăm două alternative de monitoare suple.

La monitoarele normale cu raze catodice (Catode Ray Tube, CRT), o dată cu diagonală tubului crește și greutatea. Ceea ce înseamnă că dacă mergeți la un Lan Party cu un monitor de 17" veți avea ce căra. Dar asta încă nu e totul: prin lungimea mare a tubului, aceste monitoare au nevoie înainte de toate de mult spațiu pe birou. La achiziția unui monitor nou trebuie avut în vedere întotdeauna spațiul necesar. În fața monitorului vă mai trebuie loc pentru mouse și tastatură. Singura alternativă la acești uriași CRT

sunt monitoarele ultraplate TFT (Thin Film Transistor, TFT). De-a lungul anilor, acestea nu numai că s-au maturizat din punct de vedere tehnic, ci au devenit și destul de accesibile. Mulți jucători rămân însă în continuare ferm convinși că monitoarele flat nu sunt potrivite pentru jocurile 3D. Monitoarele cu cristale lichide pur și simplu nu ar putea ține pasul cu vitezele jocurilor, producând distorsionări. Noi am adus două modele recente din acest tip TFT de monitoare în laboratorul de testare, pentru a verifica dacă această prejudecată mai e valabilă. Însă înainte de a ne dedica celor doi candidați la testare, vom aborda caracteristicile tehnice ale display-urilor flat.

În primul rând, la modelele mai vechi să nu vă așteptați la niște maeștri ai dotărilor. Majoritatea dispun de obișnuita intrare analogică de monitor.

Acesta e un mic dezavantaj, căci datele plăcii grafice trebuie mai întâi transformate în semnal analogic, pentru a fi apoi din nou digitalizate în monitorul TFT. Prin urmare, monitoarele cu intrare digitală au de regulă o imagine mult mai clară, deoarece nu se mai trece prin această procedură marcată de pierderi de calitate. Trebuie însă să țineți cont de o regulă de bază: dacă aveți o placă video cu ieșire DVI (Digital Video Interface), nu vă procurați un monitor TFT analogic ieftin numai pentru că are o intrare digitală. Cele mai ieftine modele au de regulă o imagine mai proastă decât un monitor TFT analogic bun. La monitoarele TFT, un rol important are și unghiul de vedere. La display-urile ieftine nu veți vedea imaginea întreagă decât în

limitele unui unghi, contrar unui monitor cu tub catodic.

Ca jucător, puteți depăși acest deficit, căci probabil stați singur în fața monitorului. Prezintă însă și avantajul că la Lan Party-urile mai strâmte adversarii nu mai au șansa să se uite din lateral la monitorul dvs.

De asemenea, foarte important este timpul de reacție al monitoarelor TFT. Prin acesta se definește durata de latență incandescentă a unui punct al imaginii. Chiar dacă punctul nu mai este luminat, el mai luminează o fracțiune de secundă.

Cu cât mai mare este această valoare, cu atât mai greu se vor putea distinge imaginile la mișcări rapide. Astfel, în jocurile 3D rapide, pe monitoarele cu o durată de reacție mai mare de 50 milisecunde vor apărea distorsiuni neplăcute. Candidații de la Vobis și Hercules au avut cu 40, respectiv 20 de milisecunde o durată de reacție mai bună, livrând o imagine fluidă în jocuri dinamice, ca *Unreal Tournament* sau *Heavy Metal F.A.K.K. 2*.

Hercules Prophetview 510



Prophetview 510 este un monitor de 15", cu un hub USB încorporat, cu patru ieșiri și intrare monitor analogică. La monitoarele TFT, dimensiunea simbolizează diagonală reală a suprafeței vizibile, corespunzând astfel cu suprafața vizibilă a unui monitor cu tub de 17". Grație software-ului din ambalaj, puteți utiliza Prophetview după cum doriți, în format Landscape sau Portret. La jocuri însă, acest format nu este potrivit. În meniul de software al monitorului vă descurcați destul de repede. Reglarea automată a culorii e foarte bună, tehnologia Smart Panel asigurând și adaptarea la lumina din încăpere.

Rezoluția maximă a display-ului este de 1.028x768 de puncte și a lăsat o bună impresie și în testul prac-

tic. Aici Prophetview a impresionat prin efecte foarte bune ale culorilor și contraste reușite. În *Unreal Tournament* nu s-au întâlnit deloc efecte de perturbare. În concluzie, e vorba de un monitor TFT excelent, cu o dotare solidă și valori foarte bune de performanță, având, ce-i drept, și un preț pe măsură.

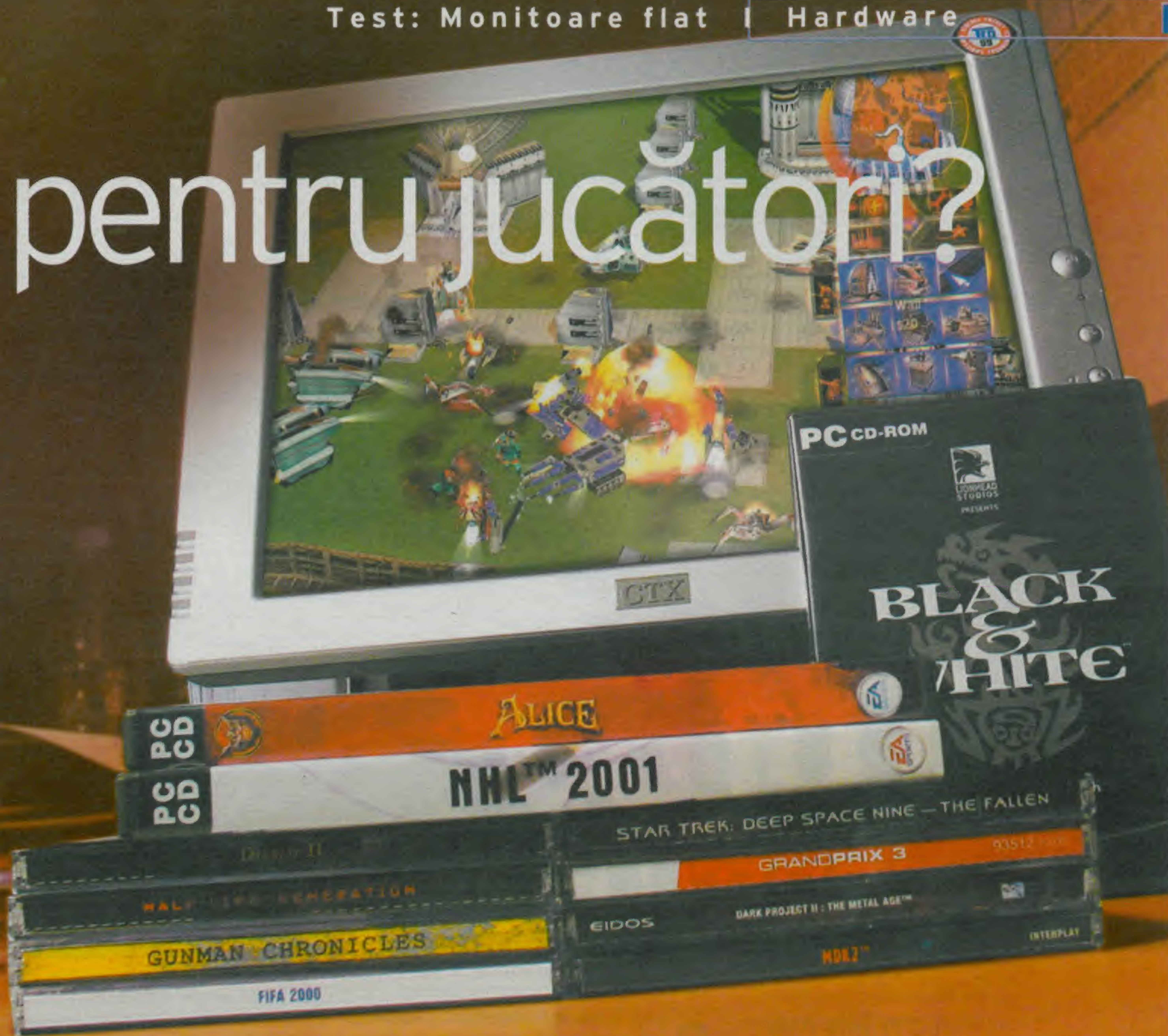
REZULTATUL TESTULUI HERCULES PROPHETVIEW 510

PRODUCĂTOR Hercules
PREȚ cca.770 USD

DOTARE	80%
INOVAȚII	80%
PERFORMANȚĂ	90%

84

pentru jucători?



Vobis HS 541 TF



Acest monitor nu costă decât jumătate din prețul lui Prophetview 510 și din acest motiv are câteva deficiențe în dotare. Cu toate că puteți roti display-ul cu 90 de grade, vă lipsește software-ul pentru formatul de tip portret. Fiindcă acest format nu-i interesează pe jucători, puteți ignora această lipsă.

Mai deranjant este faptul că monitorul nu se poate regla în înălțime. Cu toate că durata de reacție a display-ului (40 ms) e dublă față de cea a lui Prophetview 510, acesta oferă și în shooterele dinamice o redare fluidă și lipsită de perturbații. Contrastul se măsoară cu cel al concurentului. În redarea culorilor, acest monitor TFT nu e însă la fel de bun.

Prin setarea auto a display-ului on-screen (OSD), monitorul pare prea deschis și palid. Totuși, HS 541 TF ne oferă o redare a imaginii care nu obosește ochii la maximum 1.024x768 de puncte și 75 Hz. Prin urmare aveți parte, în schimbul banilor dvs., de un monitor ieftin și bun.

REZULTATUL TESTULUI VOBIS HS 541 TF

PRODUCĂTOR Vobis
PREȚ cca. 395 USD

GRAFICĂ	70%
INOVAȚII	80%
PERFORMANȚĂ	90%

81

Turbo pentru Black & White

La vrăjile mai spectaculoase, Black & White rulează uneori foarte încet, chiar și pe PC-uri rapide.

De aceea am găsit câteva trucuri care vă fac zilele „divine” mai fluente.

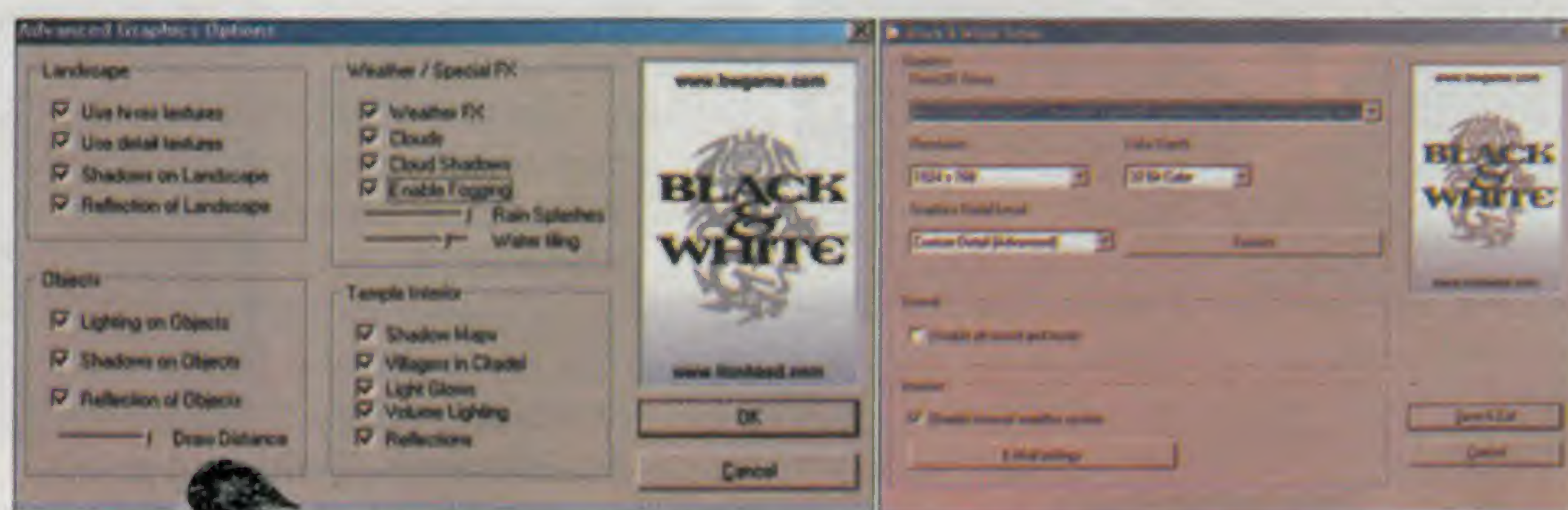
Dacă Black & White rulează greoi pe PC-ul dvs., nu trebuie să vă trimiteți imediat calculatorul la o revizie generală de hardware. Cu ajutorul unor posibilități de tuning veți putea scoate din simulatorul zeiesc performanțe suplimentare. Black & White suportă hardware T&L (Texture & Lightning) al primei generații și asigură astfel o redare 3D rapidă. Această inovație se poate face prin plăcile grafice cu următoarele chip-uri: GeForce256, seria GeForce2 și

Radeon.

Placa grafică Radeon VE însă nu poate profita de acest Turbo, deoarece nu dispune de unitate hardware T&L.

TIP #1: Lumină și umbră

Chiar și fără o placă grafică optimă puteți îmbunătăți viteza grafică. Reduceți întâi distanța vizibilă din joc. Pentru aceasta, apăsați pe Start, pentru a ajunge până la folder-ul „Lionhead Studios Ltd.” din Programms. Dați click pe „Setup” și selectați „Custom”. În meniul ce vă apare trageți



COMPLICAT Pentru a face cele mai importante setări grafice trebuie să părăsiți întâi jocul pentru a iniția acest meniu.

GENERAȚIA A TREIA La plăcile grafice vechi (RivaTNT-, TNT2- sau Voodoo2/3) setați aici adâncimea de culori pe 16 Bit.

butonul de la „View Distance” spre stânga. În mai multe sisteme de operare testate, această modificare a dus la o mărire semnificativă a vitezei de redare.

Dacă și după aceea **Black & White** vi se pare prea lent, dezactivați în meniul „Custom” următoarele opțiuni: „Landscape Shadows”, „Object Shadows” și în cele din urmă „Object Lights”. Pentru viteza grafică atinsă va trebui însă să acceptați o calitate grafică mai slabă.

TIP #2: Dezactivarea sistemului climatic

Modificările meteorologice din joc nu provoacă diminuări ale performanțelor. Dar dacă se întâmplă ca o ploaie puternică să vă încetinească jocul, dezactivați pur și simplu efectele meteorologice din joc.

TIP #3: Voodoo5 și muchiile netede

Cu placa grafică Voodoo5 puteți activa frumosul sistem de Anti-Aliasing (FSAA, Full Screen Anti-Aliasing), fără a pierde prea mult din performanța grafică. Astfel, colțuroasele muchii pixeloase ale graficii 3D vor fi îmblânzite. Cu o placă video GeForce2 GTS nu vă recomandăm însă acest

lucru, căci cu un FSAA 2x2 performanțele grafice din **Black & White** scad atât de puternic, încât uneori nici nu mai poate fi jucat. Pentru a diminua aspectul colțuros al pixelilor vă recomandăm mai degrabă mărirea rezoluției.

TIP #4: Tip pentru Riva TNT/TNT2, Voodoo2/3

Plăcile grafice vechi, de calibrul unui TNT2 sau Voodoo3, au un fillrate mult mai scăzut decât acceleratoarele grafice actuale. Acest lucru devine un obstacol de viteză, mai ales la minunile pompoase și asigură sacadări temporare. Dar și aici vă putem fi de ajutor. Treceți din nou în meniul de „Setup”. Aici, în submeniul „Custom” găsiți câteva setări utile, pe care e bine să le dezactivați: „Use Hi-Res Textures”, „Use Detail Textures”, „Reflection of Landscape” și „Reflection of Objects”.

Dacă utilizați o placă Nvidia RivaTNT sau TNT2, treceți adâncimea de culoare a jocului în meniul de „Setup” pe 16 biți (în loc de 32). În afară de aceasta, alegeți o rezoluție de cel mult 800x600 puncte, pentru a nu suprasolicita nici acceleratoarele grafice vechi, de tipul lui Voodoo2/3. În acest meniu mai dezactivați și ceața, fiindcă acesta nu arată oricum bine decât în 32 biți.

TIP #5: Probleme de memorie

Cu 64 MB memorie, **Black & White** e atât de sacadat încât mai că nu poate fi jucat. 128 Mb este limita minimă pentru o satisfacție acceptabilă a jocului, iar cu 256 MB va fi de-a dreptul perfect. Chiar și așa, **Black & White** are din când în când nevoie de un minut pentru a salva date pe Hard Disk. Cu tool-ul „Cacheman” de pe CD-ul nostru

puteți scurta această durată de așteptare.

Porniți Cacheman și selectați în meniul „Settings”, în funcție de sistemul de operare, opțiunea „3D Games”. Porniți **Black & White**. Pauzele de așteptare sunt scurtate astfel.

TIP #6: Mai mult timp fără Auto Save

Cu siguranță ați observat deja: cu cât jucați mai mult, cu atât se lungește Auto Save-ul jocului. Din acest motiv, e mai bine să dezactivați această funcție. Cu combinația de taste „Ctrl” și „S” puteți salva manual jocul în orice clipă. Funcția Auto Save o dezactivați după cum urmează: în timpul jocului, treceți cu tasta „Esc” în meniul principal, unde dați click pe „Options”. În următorul meniu, debifați „Autosave” și ați scăpat de inutila pauză de așteptare.

TIP #7: Eroarea de ascultare

Un mic pont în încheiere: dacă creatura nu vă execută comenzile, treceți pentru scurt timp cu tasta F2 în modul „Skirmish” și vă întoarceți rapid în modul Single Player. Acum creatura vă ascultă din nou.

ANDREI RITOK-SCHOTSCH

REDUCERE După ce ați aplicat ponturile noastre de tuning, **Black & White** rulează mult mai cursiv. Doar că trebuie să acceptați și limitările grafice.





Typhoon Unplugged Mouse

Typhoon Unplugged Mouse este un mouse radio care utilizează un senzor optic în loc de bilă.

Se livrează împreună cu două baterii reîncărcabile format AAA, care îl alimentează în jur de trei zile cu curent. Prin senzorul optic de mișcare apare o problemă: consumul ridicat de curent al senzorului.

Pentru a nu vă obosi din trei în trei zile cu un încărcător extern de baterii, Anubis livrează mouse-

ul cu o stație de încărcare USB, care are în același timp și rolul de receptor. Cele cinci taste și roțița lui Unplugged Mouse sunt bine prelucrate, iar design-ul e conceput atât pentru dreptaci cât și pentru stângaci.

Însă Unplugged Mouse are și un dezavantaj: înainte de toate, în shooterle 3D pline de acțiune ca *Unreal Tournament* sau *Counter-Strike*, aplicarea mișcărilor de mouse este puțin lentă. Cine însă vrea să joace jocuri mai puțin pretențioase la timpul de reacție

(de exemplu *Desperados* sau *Anno 1503*) va fi mulțumit cu Unplugged Mouse.

PUNCTAJ UNPLUGGED MOUSE

PRODUCĂTOR Anubis/ Typhoon
PREȚ cca. 30 USD

GRAFICĂ	70%
INOVAȚII	80%
PERFORMANȚĂ	80%

80



Logitech Cordless MouseMan Optical



Mouse-ul optic cordless de la Logitech se descurcă perfect fără unitate de încărcare. Cordless Mouseman Optical utilizează un senzor optic foarte economic în ceea ce privește consumul de energie electrică, pentru a înregistra mișcările mouse-ului (800 dpi, 1.500 înregistrări pe secundă). Acest rozător e alimentat cu două baterii de format AAA, care țin aproximativ trei luni. Dacă Cordless-ul nu este folosit, senzorul nu mai verifică decât o dată pe secundă poziția. Mica stație de recepție se conectează prin portul USB sau PS/2 și îi dă lui Cordless, în funcție de interferențele cu alte aparate electronice, o libertate de până la patru metri. Dispune de patru butoane dintre care unul

pentru utilizarea cu degetul mare, atașat pe partea stângă. Cordless stă bine în mână și e conceput pentru utilizatori cu o mână de dimensiuni medii. Durata excelentă de reacție precum și transmisia radio stabilă fac din Cordless MouseMan Optical cel mai bun mouse fără cablu pentru jucători.

PUNCTAJ CORDLESS MOUSEMAN OPTICAL

PRODUCĂTOR Logitech
PREȚ cca. 35 USD

GRAFICĂ	90%
INOVAȚII	80%
PERFORMANȚĂ	90%

90

Microsoft Trackball Explorer



După ce s-a impus cu moda mouse-urilor cu senzori optici, Microsoft scoate pe piață deja al doilea trackball cu această tehnologie senzorială. Astfel, bila (de culoare roșu închis) înregistrează 1.500 imagini pe secundă. Mișcările bilei sunt aplicate instantaneu prin mișcarea cursorului.

Mouse-ul se conectează fie prin portul USB fie pe PS/2 prin adaptor.

Designul e foarte ergonomic și bine reușit. Degetul mare stă pe

o tastă a mouse-ului, care se situează direct pe lângă roțița mouse-ului și o altă tastă. Bila o dirijați cu degetul arătător, în timp ce degetul inelar și cel mic controlează celelalte două taste de pe partea dreaptă a trackball-ului. Prelucrarea tastelor și roțiței este foarte reușită. Pentru a putea utiliza mouse-ul în 3D shooter vă trebuie o doză bună de exercițiu, fapt pentru care nu putem recomanda în mod special Trackball Explorer pentru shooterle 3D.

În simulatoare de construcție sau jocuri de strategie 2D, Trak-

kball Explorer schimbă această situație. Necesitând doar o scurtă perioadă de acomodare, devine repede un partener de joacă râvnit.

PUNCTAJ TRACKBALL EXPLORER

PRODUCĂTOR Microsoft
PREȚ cca. 30 USD

GRAFICĂ	90%
INOVAȚII	90%
PERFORMANȚĂ	80%

87

TOP-DEMO | ALONE IN THE DARK 4

Demo-ul nostru vă arată cum vă simți singur în întuneric, când noaptea nu se mai sfârșește. Partea a patra a seriei horror de la Infogrames șochează de această dată. Intrați în rolul inteligentului detectiv Edward Carnby și vă furișați printr-o clădire sumbră. Dotarea dvs.: un revolver și o lanternă. Prin radio o puteți contacta pe colega dvs., care vă cere ajutorul. Drumul vă poartă prin conducte într-o catacombă străveche; la capătul acesteia se află un coșciug. Indicație: dacă alergați puteți evita luptele. Dacă treceți de porțiunea respectivă, monștri rămân în urmă. În inventar puteți încărca arma, sau puteți salva nelimitat cu ajutorul amuletei.

Control:

Tastă	Acțiune
QASD	Walk
a apăsă	Run
Ctrl stânga apăsă	Aim
Space	Fire/Use/Climb
Shift stânga apăsă	Freelook
i	Inventar
s	Lanternă on/off
r	Radio
%	Quicksave
(Quickload

CERINȚE DE SISTEM:

Necesar	Pentium II 300, 64 MB RAM
Recomandat	Pentium III 500, 128 MB RAM
Support 3D	D3D



ANACHRONOX

Veți vedea scene impresionante: metropola murdară în care începe povestea seamănă cu un labirint. Fiind construită pe plăci continentale mobile, se schimbă la fiecare oră. Pe lângă asta, mai e redusă și forța gravitațională. Cine se uită în sus vede oameni care aleargă pe plafon. Aici trăiește Sly Boots, tipul în treni, un detectiv falit, care manifestă tendința de a înțelege mai greu lucrurile. Din Final Fantasy 7 și Blade Runner s-a ivit un RPG rafinat.

Cerințe de sistem:

Necesar:	PII 266, 64MB RAM, 3D accel. w/OpenGL, DirectX 8, Win x/Me
----------	---



INDICAȚIILE CD ROM

Demo | Video | Patches | Tools & Drivers



Service

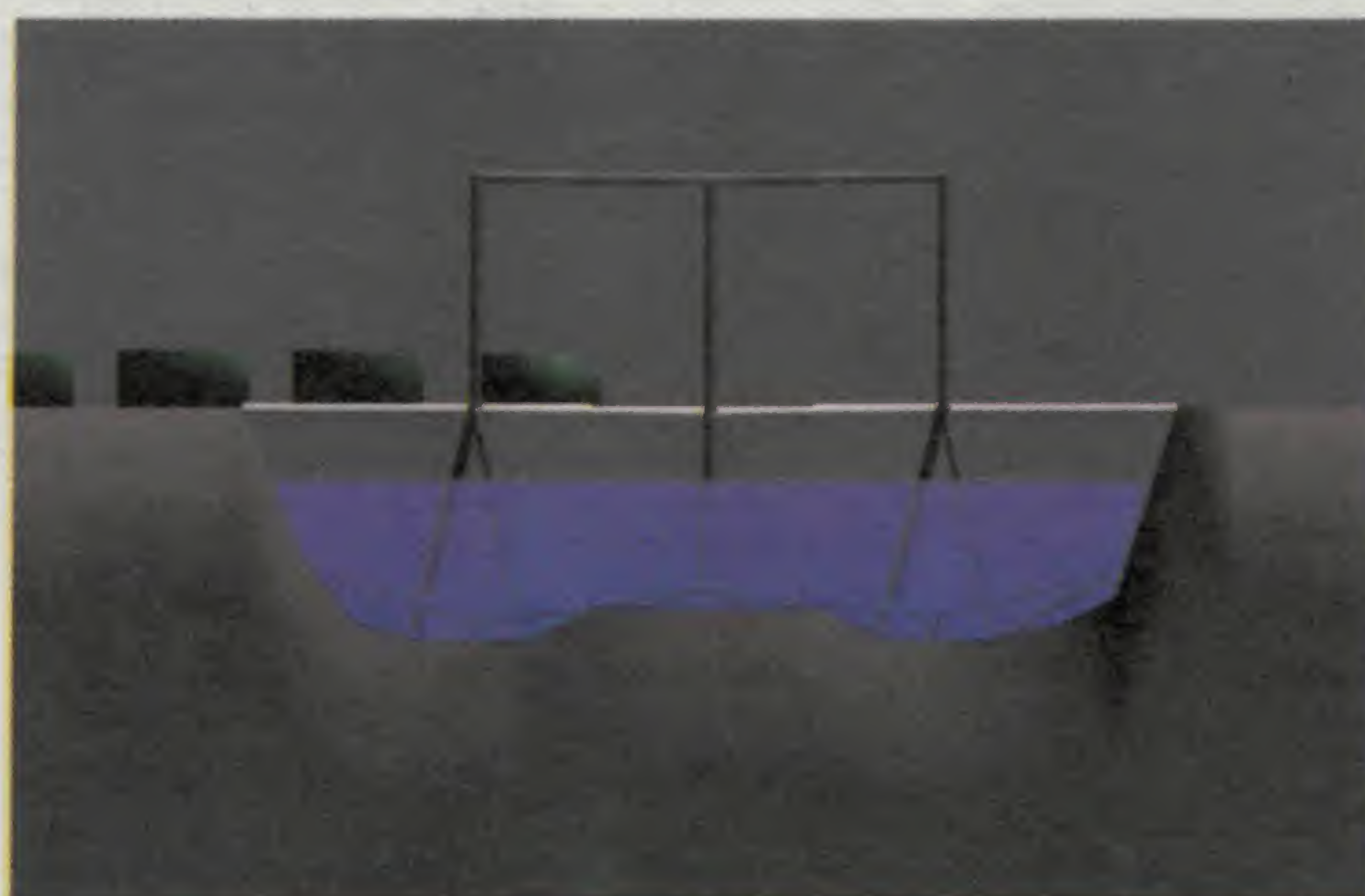
Indicații CD ROM

BRIDGE BUILDER

Intări pentru viitorii ingineri, maștri și fani de statistică: map-pack-ul lui **Bridge Builder** conține 15 hărți noi, pe care trebuie să le dotați cu un pod stabil. Prin clic de mouse combinați diferitele elemente într-o construcție, dar nu puteți depăși un buget prestabilit. Dacă podul dvs. rezistă tensiunilor create de traversarea unui tren ajungeți la nivelul următor.

CERINȚE DE SISTEM:

Necesar:	Pentium 200, 32 MB RAM
Recomandat:	Pentium II 300, 64 MB RAM
Support 3D:	OpenGL



PROJECT EDEN

Project Eden se petrece undeva în viitor, când suprapopularea cauzează tulburări sociale serioase. Crima sporește, iar guvernul decide să pună pe picioare Urban Protection Agency pentru a menține pacea. A fost realizat de creatorii lui **Tomb Raider** și este în același timp un 1st și un 3rd person shooter.

CERINȚE DE SISTEM:

Necesar:	Pentium III 300 64 MB RAM, Accelerator grafic 3D/ DirectX 8
----------	---



VIDEO

E3 Adventure
E3 Action
E3 Sport
E3 Strategie
Max Payne
Duke Nuke Forever
Final Fantasy
Return to Castle Wolfenstein

DEMO

Alone in the Dark 4
Anachronox
Colobot
Conquest Frontier Wars
Day of Defeat
The Corporate Machine
War Birds III
Zax

PATCHES

Age of Empire 2 patch
Baldur's Gate II patch
Black & White patch v1.1 final
Caesar 3 patch
Delta Force 3 update
Emperor: Battle for Dune 1.06
Emperor: Battle for Dune 1.07
Half-Life editor
Half-Life update 1.1.0.7
Half-Life update
Kohan update
Tropico patch
Z: Steel Soldiers patch2

DRIVERS

Nvidia Detonator 3 12.41 w9x
Nvidia Detonator 3 12.41 w2k
Hercules 3D Prophet 4000/4500
Asus w9x 11.01
ATI Tweak
GeForce tweak
Hz Tool 1.4
Nvidia 3D Stereo v12.40
NVmax 2.0
Riva Tuner 2.0 RC

TOOLS

DLH full
Acrobat Reader 5.0
AVX antivirus 30 day trial
Winamp Skins

SPECIALS

3DMark 2000
Bridge Builder map pack
Half-Life Firearms wad
Wallpapers 1024x768
Wallpapers 800x600
Winamp 2.76 Full



MONOSIT CONIMPEX

Pentru orice titlu multimedia, comenzi și la

www.monosit.ro

București, Splaiul Unirii nr.4,
bl. B3, sc. 2, ap. 10.
tel: 01-3302375, fax: 01-3306351
e-mail: monosit@rdsnet.ro

Acestea sunt cele mai solicitate postere



Completați integral formularul de investigație de pe pagina următoare, și votați pentru unul din formatele revistei PC Games prezentate mai jos:

- votat ☐ - formatul actual (130 pagini + 2 CD-uri) la prețul actual de 79.900 lei.
votat ☐ - formatul sugerat de cititori (100 pagini + 1 CD) la prețul de 49.900 lei.

Veți primi unul din cele trei postere la alegere. Posterul dorit va fi marcat de cititor.

Vă mulțumim.

Revista PC Games vă oferă posibilitatea de a achiziționa numerele anterioare la un preț fix de 100.000 lei/număr.

Doresc să comand cu acest talon următoarele:



PC Games 1/2000

Avanpremiera Black&White: cel mai bun joc al tuturor timpurilor? Black&White ar putea schimba pentru totdeauna lumea jocurilor - Magazin - 100 de întrebări despre Diablo II - Test: The Sims, Nox, Final Fantasy 8 - Feedback: Action-Adventure sau renăscerea eroismului - Profil - Hardware - Pentium III 500, Windows 2000, Overclocking - Tips&Tricks - Half Life: Opposing Force, Tomb Raider 4,

Nox, The Sims

Comandă PC Games 1/2000

Disponibil numai pe CD



PC Games 4/2000

Reportaj E3: am selectat pentru dvs. cele mai bune 100 de jocuri între care Max Payne, Heavy Metal F.A.K.K. 2, Deus Ex, Escape from Monkey Island, Empire Earth, Grand Prix 3 - Test - Daikatana, Soulbringer - Feedback - The Sims: home, sweet home - Hardware - AMD Duron, Voodoo 5 6000 - Tips&Tricks - Star-

lancer, Star Trek Armada

Comandă PC Games 4/2000

Disponibil numai pe CD



PC Games 7/2000

Magazin - ECTS - Cea mai mare expoziție de jocuri din Europa: Diablo 2 Expansion Set, Mafia - Avanpremiera - Commandos 2: în cadență de marș, Call to Power 2, Anno 1503, Zeus: Master of Olympus: de la piramide la Acropole, No One Lives For Ever: Kate preia controlul - Test - Baldur's Gate 2, C&C: Red Alert 2: Occidentul în amurg, Sudden Strike, Crimson Skies - Feedback - Diablo 2 - Profil - Piron: Pure Power - Hardware - Plăci grafice - Tips&Tricks - AOE 2: The Conquerors, Cultures.

Comandă PC Games 7/2000



PC Games 3-4/2000

Reportaj - FunLabs: Cabela's 4x4 Offroad Adventure; Scandalul Savegame; X Box, un deceniu Blizzard; Avanpremiera Desperados, Tropico, Sudden Strike Forever; Operation Flashpoint, Serious Sam; Wizardry 8, Icewind Dale; Heart of Winter, IL Sturmovik; Test - Black&White; Settlers 4, Heroes Chronicles, Undying, Severance, Oni, Hostile Waters; Gothic; F1 Racing Championship, NBA Live 2001; Tips&Tricks - Black&White, Desperados Demo, Conterstrike, Giants; Hardware - Nvidia NV 20, PC Tuning, Tuning GeForce, 3 Dfx.

Comandă PC Games 3-4/2000



PC Games 2/2000

Magazin - X-Box: Atacul lui Gates, Online Special: Jocurile milioanei - Avanpremiera - Black&White Worlds, Deus Ex, Empire Earth, Sudden Strike, Grand Prix 3, Vampire: The Masquerade - Test - Dark Project 2: Garriott scoate arcul, Need for Speed: Porsche: EA expediază pe șosele cel mai bun Need for Speed - Feedback - Age of Empires 2 - Profil - Warren Spector: Vizionarul - Hardware - CeBIT 2000: plăci video, procesoare, accesorii - Tips&Tricks - Dark Project 2, C&C: Firestorm

Comandă PC Games 2/2000



PC Games 5/2000

Magazin - Half Life Patch - Avanpremiera - Black&White: de ce s-a amânat termenul de apariție?, Age of Empires 2: The Conquerors, Cleopatra: din nou animație în Delta Nilului, Wiggles: revolta piticilor, Escape From Monkey Island, Project IGL, Hiltman, Collin McRae Rally 2.0 - Test - Diablo 2: Welcome to Hell, Grand Prix 3, Vampire: The Masquerade, Deus Ex, Dark Reign 2 - Feedback - Need for Speed: Porsche - Profil - Softwin - Hardware - Intel 815E "Solano", AMD Athlon 1000, Intel Celeron 2 - Tips&Tricks - Diablo 2.

Comandă PC Games 5/2000



PC Games 1/2001

Magazin - ETANA 2000: "Oscanti" european al jocurilor - Avanpremiera - Desperados: RTS în Wild West; Emperor: Battle for Dune: Cursa pentru procurarea minodaniei devine mai înverșunată; Anachronix: Experimente în spațiu - Test - Half-Life: Gunman; No One Lives For Ever; Salvați de la Londra; Tomb Raider: Chronicles; Escape from Monkey Island; NHL 2001; Zeus; Project IGL; Evil Islands; Call to Power 2; Imperialism; Interactiv; B-17 Flying Fortress; Collin McRae Rally 2.0 - Feedback - Grand Prix 3 - Profil - Hardware - Plăci grafice grafice; 3dfx Voodoo 5 6000; AMD Athlon 1000; Sisteme AMD - Tips&Tricks - No One Lives Forever, Zeus, Baldur's Gate 2.

Comandă PC Games 1/2001



PC Games 5/2001

Reportaj: Unreal vs. Halo, X Box, Nvidia GeForce 3; Feedback: Lumea sunetelor; Avanpremiera: Tropico, Zoo Tycoon, Emperor; Battle for Dune, Planetside, Baldur's Gate 2, Dungeon Siege, Freedom Force, Summoner, Necron, UEFA Challenge; Test: Desperados, Black&White, Sudden Strike Forever, Tribes 2, Serious Sam, Icewind Dale; Heart of Winter, F1 Racing Championship; Hardware: plăci grafice, 3D Benchmark 2000; Tips&Tricks: Desperados, Black&White, Gothic, Project IGL; Profil: AMC - No Name War.

Comandă PC Games 5/2001



PC Games 3/2000

Magazin - Diablo 2: betatest - Avanpremiera - Summoner, C&C: Red Alert 2, Pool of Radiance - Test - Starlancer: Cerul în flăcări, Shogun - Profil - AMC: producători români pentru un No Name War, Pyro Studios: Commandos-ul fraților Perez - Hardware - Nvidia GeForce 2, acceleratoare grafice - Tips&Tricks - Need for Speed: Porsche.

Comandă PC Games 3/2000



PC Games 6/2000

Magazin - UT Maps - Avanpremiera - C&C Red Alert 2, Gunman Chronicles, F1 Racing Championship, Baldur's Gate 2, Tomb Raider Chronicles - Test - Cultures, Cleopatra: se ridică din nou metropole în Egiptul Antic, Age of Empires 2: The Conquerors: armistițiul a luat sfârșit, The Sims: Livin' it Up - Feedback - Simulatoare spațiale - Profil - O zi din viața lui Peter Molyneux - Hardware - AntiAliasing, Plăci de bază - Tips&Tricks - Diablo 2, Vampire: The Masquerade.

Comandă PC Games 6/2000



PC Games 2/2001

Magazin - Anul 2000: Games&Co.: Retrospectiva Anului 2000 - Avanpremiera - Black&White: 65 de întrebări și răspunsuri la provocarea numărului 1 a anului; Wiggles: mineri pot și simpatici; Oni: F1 Racing Championship: Ubi Soft în Pole-Position - Test - Giants - Citizen Kabuto - Oldies but Goldies: Commandos, Tomb Raider 3 - Feedback - Jocul anului - Hardware - Tuning: de la Voodoo 3 la Voodoo 5; Intel Pentium 4; DirectX 8.0 - Tips&Tricks - Tomb Raider: Chronicles, Half-Life: Gunman, Call to Power 2, Project IGL.

Comandă PC Games 2/2001



PC Games 6/2001

Reportaj - Interviu Black&White, Tomb Raider: The Movie, Zamolze și 2nd Project - Feedback - Construction Master - Avanpremiera - Red Alert 2 Add-on, Anno 1503, Commandos 2, Empire Earth, Zeus: Poseidon, Max Payne, Half Life Blue Shift, Medal of Honor, Baldur's Gate 2: Throne of Bhaal, Tom, Paris-Dakar Rally: Test - Tropico, Populous 3, Settlers 4, Sims, Rim, Emperor, Eurofighter, Typhoon, FIFA 99, Final Fantasy VIII, Summoner, STCC 2, Eracer, UEFA Challenge - Hardware - Comouse USB, Cherry Power Pad Mouse, Matrox Millennium G450 PCI, Philips Millennium Boxen, Test Elsa Gladiac 920, Tuning-Special: TNT2.

Comandă PC Games 6/2001

Întrucât la momentul comenzii dvs. e posibil ca din anumite numere să nu mai avem nici un exemplar de vânzare, ne rezervăm dreptul ca, în limita aceleiași sume (100.000 lei) să vă trimitem revista în format digital (2 CD ROM-uri plus CD-ul cu textul în format .PDF. Expedierea în această variantă se va face numai cu consultarea dvs.



Răspundeți la întrebări și expediați talonul până la 30 august, având astfel posibilitatea să obțineți un poster gratuit pe adresa dvs.

CHESTIONAR PC Games 7-8/2001

1. Cum considerați acest număr al revistei PC Games?
☐ Excelent ☐ Suficient ☐ Foarte bun ☐ Mediocr ☐ Bun ☐ Insuficient

2. Care articol(e) din acest număr v-a plăcut mai mult?

3. Care articol(e) din acest număr v-a displicut mai mult?

4. Ce sugestii aveți?

5. Ce articole (rubrici) din revistă considerați că pot fi incluse pe CD-ROM?

6. Cărui games-designer ați dori să-i luați interviu?

7. Aș dori ca următoarele informații să fie adăugate testelor și avanpremierelor:

8. Ce teme ați prefera să întâlniți mai des în PC Games?

HARDWARE

9. Ce calculator folosiți? (specificați marca, modelul, procesorul și viteza în Mhz)

10. Mă interesează următoarele componente:

CD

11. Care demo v-a plăcut în mod deosebit?

12. Care reportaj video v-a plăcut în mod deosebit?

YOUR #1

13. Jocul dumneavoastră preferat (un singur răspuns):

FLASH

14. Se găsește PC Games la chioșcul dvs. preferat?

☐ Da.

☐ Da, dar sunt puține exemplare.

☐ Vanzătorul ar vrea să primească _____ exemplare.

☐ Nu.

15. Cât sunteți dispus să plătiți pentru un joc de top original al cărui conținut nu depășește dimensiunea de stocare a unui CD-ROM?

☐ 200.000-300.000 lei ☐ 300.000-400.000 lei ☐ 400.000-500.000 lei ☐

peste 500.000 lei

16. Pentru topul PC Games propuneți următoarele jocuri:

1. _____

DESPRE DUMNEAVOASTRĂ

Numele: _____ Prenumele: _____

Adresa: Localitatea _____ Jud. _____

Str. _____ Nr. _____ Bl. _____ Ap. _____

Cod poștal: _____

Telefon/Mobil: _____

Data/luna/anul nașterii: _____

Specificați numărul membrilor familiei: _____

Studii:

☐ școală generală

☐ școală profesională

☐ liceu

☐ postliceal

☐ colegiu

☐ facultate

Venitul lunar al familiei:

☐ până la 2mil. lei

☐ 2-3 mil. lei

☐ 3-4 mil. lei

☐ 4-5 mil. lei

☐ 5-6 mil. lei

☐ peste 6 mil. lei

2. _____
 3. _____
 4. _____
 5. _____

17. Emisiunea TV preferată

18. Ce posturi de radio ascultați mai des?

1. _____

2. _____

3. _____

19. Ce reviste citiți cel mai des în afară de PC Games?

1. _____

2. _____

3. _____

20. Ce cotidiane citiți cel mai des?

☐ Adevărul ☐ Libertatea ☐ România Liberă ☐ Gazeta Sporturilor ☐ Cronica Română ☐ ProSport

☐ Curentul ☐ Transilvania Jurnal ☐ Ziua ☐ Cotidianul ☐ Jurnalul Național ☐ Azi ☐ Evenimentul Zilei

21. Aș dori să primesc informații pentru domeniul

☐ calculatoare ☐ multimedia ☐ jocuri PC ☐ console Play Station ☐ jocuri Play Station ☐ Internet

22. Cum ați aflat despre revista PC Games?

☐ radio ☐ TV ☐ presă ☐ chioșc ☐ afiș ☐ prieteni ☐ altele

23. Unde vă petreceți timpul liber?

☐ discotecă ☐ săli de jocuri ☐ cinematograful, teatru ☐ Internet cafe ☐ baruri, restaurante ☐ altele

24. Având în vedere viitoarea dvs. profesie, semnați mai jos softurile pe care le apreciați necesare?

25. Pasiunea mea este

26. Formația muzicală preferată/cântărețul preferat

27. Ce subiect doriți să aibă posterul

Decupați talonul din revistă și trimiteți-l într-un plic pe adresa redacției PC Games România, str. Simion Bărnuțiu nr. 30, bl. PB 9, ap. 3, 3700, Oradea, județul Bihor

Sunt de acord ca informațiile din acest talon să fie introduse în baza de date a sc PAM Grup srl.

Baza de date constituie proprietatea nevandabilă a PAM Grup SRL

Semnătura

TALON DE ABONAMENT

☐ 3 luni = 210.000 lei

☐ 6 luni = 380.000 lei

☐ 9 luni = 560.000 lei

☐ 12 luni = 740.000 lei

Am achitat prin mandat nr. _____ suma de _____ lei, reprezentând contravaloarea unui abonament pe luni.
 pe numele: Paul Mork, str. Doina nr. 7, bl. PB 78, ap. 13, 3700, ORADEA, Jud. BIHOR.

Cititorii întreabă, PC Games răspunde

Tips & tricks white

Dragă redacție,

Eu am cumpărat revistele PC Games de la numărul 1 și până acum, iar dacă tot o voi mai cumpăra în continuare, vreau să vin cu niște propuneri, sugestii, critici, felicitări etc. În sfârșit, ați rezolvat problema cu CD-urile, sunt și în pungă și se dezlipesc de revistă. Ideea cu Tips & Tricks pe CD e foarte bună. Aveți niște articole foarte reușite, care acoperă toate domeniile importante. Ce placă video este mai bună: GF2 MX PRO sau GF2 Hercules 3D Prophet 2 MX?

Ion Bulgăr, București

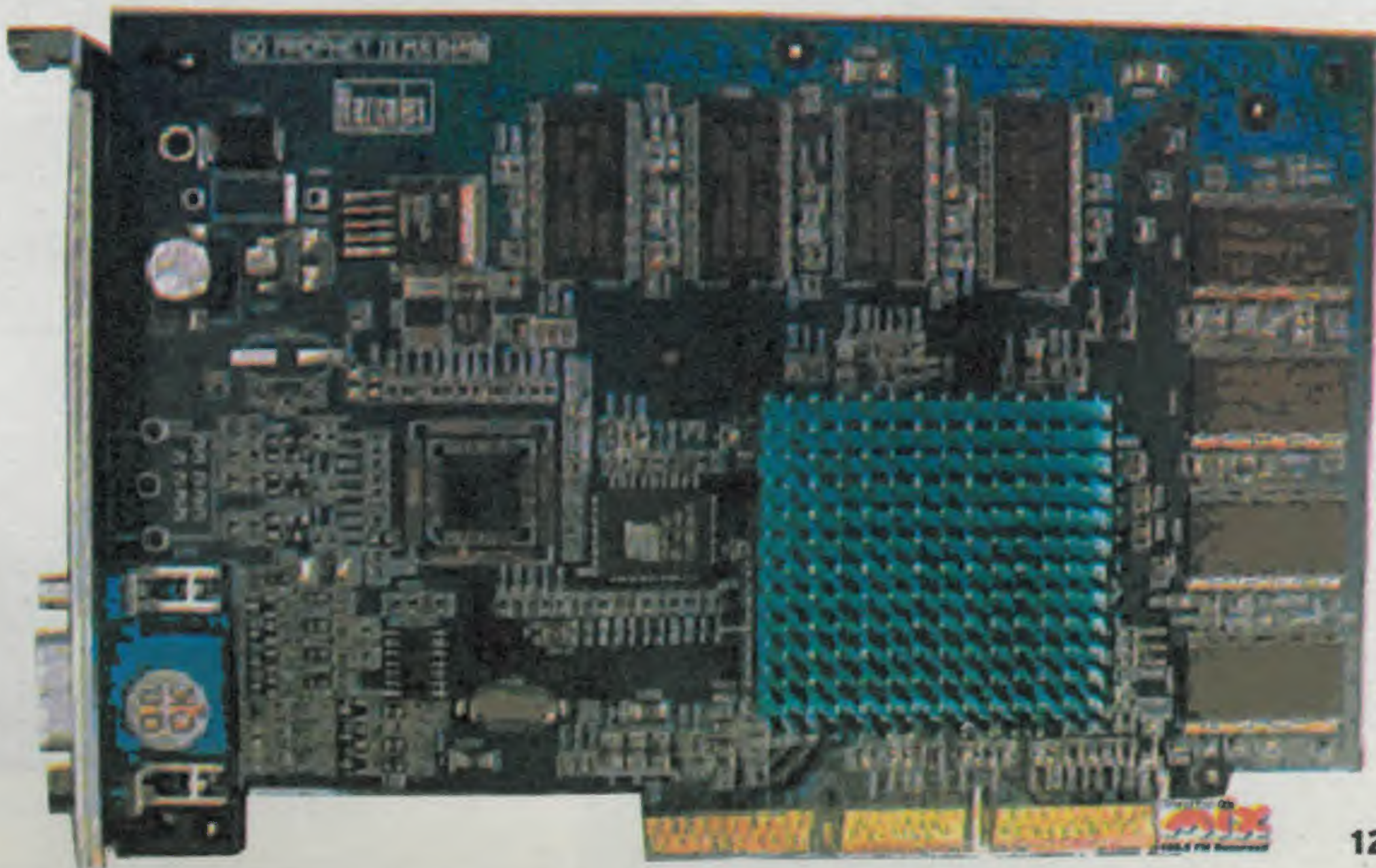
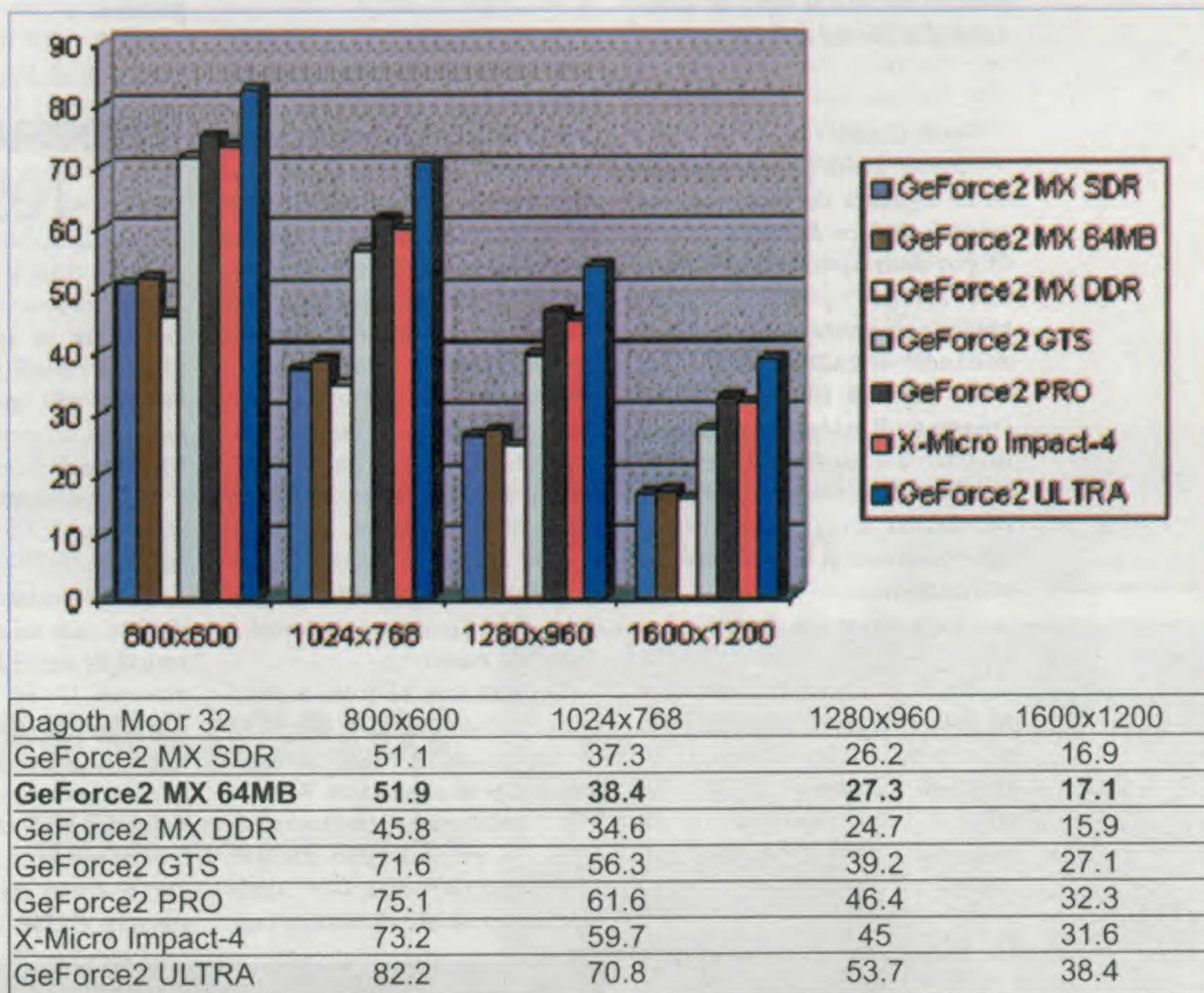
Salut Ionică!

Furry Maxx este mult mai bun decât TNT2 M64. Cu Furry Maxx vei putea juca jocurile bine chiar și în 32 biți, dat fiind faptul că lucrează cu două procesoare. Placa TNT M64 este mult inferioară unui Furry Max, care se măsoară bine chiar și cu primele generații de GeForce DDR. Când vorbești de un produs cu chip Nvidia, trebuie să specifice și modelul respectiv, producătorul, cum ai și făcut-o în cazul lui Hercules. 3D Prophet 2 MX de la Hercules dispune de 64 MB RAM și nu are ieșire TV. Totuși, pentru a juca în rezoluții mai mari, memoria suplimentară nu este rea.

Tips & tricks black

Hi!

Nu vă spun din primul meu mail cât de buni sunteți, că nu vreau să vă laud prea mult. Aveți o revistă foarte bună, dar am o singură nemulțu-



mire: faptul că ați mutat rubrica Tips & Tricks pe CD. Sper să rezolvați acest lucru și să reveniți la forma dinainte. O ultimă întrebare: a apărut Diablo 2 add-on? Dacă da, de ce nu ați scris nimic despre el în ultimul număr, așa cum ați scris pe ultima pagină în numărul 5? Și un mic anunț: doresc să comunic cu toți gamerii din țară, indiferent de vârstă și sex. Adresa mea este: Cristi, str. Spitalului nr. 46, Tulcea, județul Tulcea, cod 8800. Atât am avut de zis. Multă baftă în continuare și la cât mai multe apariții!

Salut, Cristi!

Îți mulțumim pentru aprecieri. În legătură cu transpunerea rubricii de Tips & Tricks pe CD, îți pot doar spune că aceasta a fost soluția optimă. În plus, paginile cu aceste sfaturi utile au dobândit o calitate mult mai bună datorită formatului PDF. Despre mult așteptatul add-on al lui Diablo 2, suntem siguri că ai localizat deja testul în paginile numărului actual. Anunțul tău este binevenit și ne face plăcere să-l publicăm.

La cât mai multe discuții!

P.S. Pentru numărul următor vă pregătim o selecție din cele mai bune Soluții Complete și Indicații Generale de joc (în special hărți) apărute de la numărul 1 până acum. Evident, toate vor fi pe CD ROM.

Game on!

Salut!

Vă scriu ca să vă felicit pentru noul format al revistei. Este excelent. 1. Am următoarea configurație: Intel Celeron 566 MHz, Mainboard Hid Via Apollo Pro 133, 64 MB SDRAM PC 100, Savage 4 Pro 32 MB, Quantum Fireball 10,2 GB (5400 rpm), Yamaha XG 724. În 3D Mark 2000 nu obțin mai mult de 1.200 puncte la rezoluția de 800 x 600 la 16 biți, decât cu overclocking la procesor 705. La placa video cu 10 MHz în plus pentru chip și memorie am obținut 1.500 puncte. E normal acest rezultat? Vor crește performanțele dacă mai adaug 128 MB SDRAM PC 133? 2. Radeon 32

SDRAM sau GeForce 2 MX? Se găsește Radeon 32 DDR-RAM și cât costă? 3. De ce nu puneți pe CD-uri arivere pentru plăcile cu chipset S3 și programe de tweak pentru acestea? 4. Se pot bloca jocurile din cauza plăcii de sunet? 5. De ce nu faceți loc în paginile revistei pentru proiectele cititorilor? Eu am idei pentru două jocuri RTS-RPG și un RPG. Cui le-aș putea prezenta?

Dobre Cristian Valentin

Salut, Cristian!

1. Majoritatea procesoarelor Celeron 566 se pot supratacta fără probleme până la 850 MHz, cu un cooler mai bun și manipulând tensiunea chiar și peste 900 MHz. Din păcate, nu ne-ai scris despre sistemul tău de operare; dacă e Win 98, trebuie neapărat să instalezi ultimele drivere pentru placa de bază. 3D Mark 2000 este doar puțin încetinit datorită memoriei, făcând ocazional un swapping de pe HDD. Dacă mai pui memorie, creșterea nu va fi semnificativă, dar te vei bucura de mai multă cursivitate în jocuri. Savage e într-adevăr deja depășit, deci rezultatul e destul de corect.

2. Dacă vrei să-ți iei o placă video cu memorie SDR, merită să iei un MX de la MSI (2.400.000 lei). Nu-ți recomandăm Radeon VE. Dintre cele cu memorie DDR, îți recomandăm Radeon 32MB sau GeForce2 GTS 32MB sau Pro cu 64 MB (5.900.000 Lei).

În testele de performanță, corespondentul GeForce l-a bătut întotdeauna pe cel Radeon. Toate le găsești la magazinul cu „pasărea roz” sau la magazinul „cel bun”.

3. Om pune și din astea.

4. Dacă nu ai driverul potrivit sau există vreun conflict.

5. Din păcate, revista e deja foarte restrânsă și nu prea mai avem spațiu, dar dacă vrei, poți să ni le trimiți, să ne dăm cu părerea.

Erteesu' poartă fesu'

Salut, redacție PC Games!

Mă numesc Răzvan Popescu. Trebuie să vă spun că "cea mai vândută revistă de jocuri PC din Europa" nu apare în reședința județului Teleorman, oraș cu cca. 60.000 locuitori, populație stabilă.

De ce revistele din urmă costă atât de mult? Nu ar trebui să coste mai puțin?

În formular sunt întrebări ciudate, care nu au ce căuta într-o revistă de jocuri PC: întrebările cu numerele 17, 18, 20, 23 și 26. Îmi face plăcere să răspund, dar nu-și au rostul. Ar fi o chestie să ne întrebați cu cine vom vota sau cu ce echipă de fotbal ținem! Puteți să puneți un fundal sonor la CD? Când citim Tips & Tricks, am putea asculta, de exemplu, CA\$\$A LOCO.



Nu am mai văzut PC Forum. Unde este? Aș dori mai multe informații despre jocuri și producători de jocuri din România. Consider că ar trebui alocat mai mult spațiu jocurilor tip RTS și RPG, deoarece pentru celelalte genuri nu îți trebuie să gândești prea mult, ci mai degrabă îndemânare sau spirit de observație.

În încheiere, nu pot decât să vă dau nota zece. Sunteți foarte buni, dar totuși nu excelenți.

Salut, Răzvan!

Ne pare rău că nu ai găsit revista în orașul tău. Din câte știu

este distribuită și acolo. Se poate să ajungă însă mai puține exemplare, care să se epuizeze rapid. Numerele vechi costă mai mult atât datorită inflației, cât și cheltuielilor poștale.

La acel preț primești revista acasă. Întrebările din formular, chiar dacă aparent lipsite de sens, ne ajută să realizăm revista cât mai aproape de exigențele voastre. De exemplu, începând cu numărul următor veți găsi pe CD-uri și muzică. Rămâne de văzut ce formații și genuri vom include. Unora le place Metallica sau R.E.M., altora Pink Floyd, iar

ție Ca\$\$a Loco.

PC Forum a fost un supliment gratuit al PC Games, în care prezentam diferite soft-uri și jocuri educative. A apărut odată cu numerele 2 și 3-4/2001. Sperăm să revenim în toamnă cu PC Forum, de data aceasta sub forma unei reviste mai consistente. Dacă dorești îți trimitem, evident gratuit, cele două numere apărute.

RTS-urile și RPG-urile sunt jocuri în prezentarea cărora nu ne-am zgârcit niciodată la pagini.

Îți mulțumim pentru nota maximă acordată.

Îi rugăm pe cititori să fie concisi și concreți, pentru a ne da posibilitatea de a răspunde unui număr cât mai mare de scrisori. Redacția își rezervă dreptul de a sintetiza conținutul scrisorilor.

AVX PROFESSIONAL Workstation



Soluția profesională destinată protecției stațiilor individuale

AVX Professional 6.1 reprezintă prima soluție antivirus care permite verificarea eficientă a breșelor de securitate din sistem. Mai mult decât un antivirus, AVX Professional 6.1 este un adevărat firewall personal.

- Produs certificat ICSA Labs mai 2001
- Poziționat în top 10 mondial Virus Test Center - Universitatea din Hamburg octombrie 2000

6.1 Solution



Operare simplă

AVX Professional 6.1 beneficiază de o interfață intuitivă, care va da posibilitatea de a accesa toate opțiunile. În plus, conține și un Help explicit care să vă îndrume spre rezolvarea tuturor problemelor care pot să apară.

Detectează peste 50 000 de viruși

Elimină toți virușii din RoWildList - lista oficială a virușilor semnalati pe teritoriul României. Suplimentar, Laboratorul Antivirus SOFTWIN actualizează zilnic bazele de semnături, indiferent de originea lor geografică.

Actualizare rapidă

Prin modulul AVX LIVE! procedura este automată, dar actualizarea produsului se poate comanda și oricând este disponibilă o legătură Internet. Noile semnături de viruși pot fi descărcate de pe Internet în fiecare zi sau, cumulativ, o dată pe săptămână.

Potecție automată pentru mail

În premieră mondială, AVX Professional 6.1 permite scanarea mesajelor fără a necesita nici o configurare suplimentară a clientului de e-mail.

Munteanu Cornel
este
câștigătorul concursului
din numărul 5/2001



Câștigătorul este rugat să sune la tel: 059-479.661, între orele 10-16 (de luni până vineri) pentru a afla cum poate intra în posesia premiului.

CONCURS

organizat de revista *PCGames* și **SOFTWIN**

Câștigă unul din cele 5 pachete
AVX Professional 6!



Completați talonul cu răspunsul corect la întrebarea de mai jos, și expediați-l la adresa:
SOFTWIN, Str. Fabrica de Glucoză 5, et.3, sector 2, București până la data de **30 August 2001** (data poștei).
 Câștigătorii vor fi anunțați în numărul viitor al revistei și pe site-ul www.avx.ro

Ce antivirus conține modulul AVX Murphy ?

☐ AVX Professional 6 ☐ Norton ☐ AVP

Numele

Adresa

e-Mail telefon



IMPRESSUM

PAM Grup srl, Redacția PC Games România
Str. Simion Bămuțu, nr. 30, ap. 3, ORADEA



CIPRIAN COROIANU

Schimbarea parolelor transformă banalul venit la slujbă într-un joc de strategie și perspicacitate, recomandat celor care au prea multă răbdare.



Andrei Ritok-Schotsch

Mai nou e văzut prin obor, de unde ține morțiș să cumpere o capră care dă cacao cu lapte.



Ferenczi Mark

S-a dus în Germania numai din ambiția de a fi primul român care citește numărul pe septembrie al PC Games.



Zoltán Kramer

Când inscripționează CD-uri, cere să facă și backing vocals, pentru o carieră în show biz.



Erdei Jácint

După examenul de bac și cel de admitere la ziaristică, și-a deschis un site la adresa www.pupazadintei.ro



Ionuț Ghionea

Ar porni într-o misiune în Spania numai așa, să-i ia puțin la întrebări pe frații Perez.

PC Games România

Redacția:

Ciprian Coroianu
Andrei Ritok-Schotsch
Lia Tătar
Erdei Jácint
Ionuț Ghionea
Bogdan Gavra
Mihele Horia

DTP:

Ferenczi Mark Robert
Popa Simona

Public relations:

Cristea Gabriela

CD Rom:

Zoltan Kramer

Prepress cu echipamente CreoScitex:

Complar srl.

Telefon: 01-224.28.06

Director Marketing:

Adrian Tunduc
tel: 059-479661
093-715691

Producție:

Dorin Onica

Tipar:

PAM Grup srl - Oradea
Infopress S.A., Odorheul Secuiesc

Serviciu abonamente:

Paul Mork
tel: 059-479661
www.pcgames.ro

Distribuție națională exclusivă:

sc Enge srl
Tel. 01-2226626

Adresa redacției:

PAM Grup srl
Oradea, str. S. Bămuțu 30, Ap. 3
Tel. 059-479661
CP. 54 OP. 7 Oradea 3700
e-mail: pcgames@rdsor.ro
pamgrup@rdsor.ro

ISSN: 1454-9964

Editor: PAM Grup srl

PC Games Germania

Adresa redacției

COMPUTEC MEDIA PC Games
Roonstrasse 21, 90429 Nürnberg
Germania
e-mail: redaktion@pcgames.de
Tel. service : 0049-911-2872-150

Conducere:

Christian Geltenpoth (președinte),
Roland Arzberger, Oliver Menne

Redacția Germania:

Petra Maueröder, Georg Valtin, Sascha Gliss, Thomas Weiss,
Rüdiger Steidle, Rainer Rosshirt, Florian Stangl, Harald Wagner,
Daniel Kreiss

Editura

COMPUTEC MEDIA

Roonstrasse 21, 90429 Nürnberg

PC Games România este o publicație editată de PAM Grup srl. sub licență Computec Media AG 2000. Materialul editorial din PC Games aparține Computec Media AG și PAM Grup srl. Toate drepturile asupra revistei PC Games ediția română aparțin PAM Grup srl. Nici un material din revistă nu poate fi preluat sau reproduș parțial sau integral decât cu acordul scris al PAM Grup srl.

© 2000 by Computec Media AG. Toate drepturile asupra titlului și logoului aparțin exclusiv Computec Media AG, Nürnberg/Germania. Toate drepturile sunt rezervate. Pirateria intelectuală se pedepsește conform legii. Materialele nepublicate nu se înapoiază. Redacția nu răspunde pentru conținutul reclamelor și al anunțurilor publicate în paginile revistei.

Poza lunii

Îndrăgita rubrică PC Games: cine găsește cel mai comic text al lunii august?



Costin este câștigătorul rubricii „Poza lunii” și va primi o revistă PC Games nr. 9/2001. Îl rugăm să ne contacteze pentru a afla cum poate intra în posesia premiului.

Dacă doriți să participați la această rubrică, transmiteți-ne propunerea dumneavoastră prin telefon, carte poștală sau e-mail.

Adresa noastră: Redacția PC Games, pentru „Poza lunii”, str. Simion Bărnuțiu, nr. 30, ap. 3, cod 3700, Oradea, jud. Bihor
 Telefon/fax: +40-59-479.661
 E-mail: redactie@pcgames.ro
 pamgrup@rdsor.ro
 Website: www.pcgames.ro



CALMAT Mike Wilson, șeful de la g.o.d. (printre altele Max Payne), își savurează vizita la E3.

În 24 august apare **PC Games 9/2001**

Mega-Test

Surprinzătoarea amânare a lansării lui **Commandos 2** aduce cu sine și amânarea testului acestui hit tactic pentru următoarea ediție. De asemenea în test: Add-onul lui **Baldur's Gate 2**, **Max Payne**, **I-War 2** și pachetul suplimentar de la **Settlers 4**.

RPG 2001

Dungeon Siege, **Morrowind**, **Neverwinter Nights** și **Torn** sunt doar trei dintre multele noutăți

copleșitoare ale RPG-ului, care vor ataca în lunile ce urmează atât etalata concurență 2D (**Diablo 2**, **Baldur's Gate 2**) cât și rivalii 3D ca **Gothic**, **Vampire** și **Ultima: Ascension**. Dotate cu grafică rafinată, control simplu și nu rareori chiar și cu un editor, aici iau naștere adevărate povești. Dar care sunt diferențele? Vom compara toate titlurile și vă vom spune în care RPG se ascunde cel mai mult potențial. În afară de asta mai aruncăm o privire asupra viitorului așa numitelor Massive-Multiplayer-RPGs: Cum merg mai departe lucrările **Everquest**? De ce

e atât de unic **Star Wars Galaxies**?

Cine are o înclinație spre valori de caracter, clase și unique items, nu poate pierde nicidecum acest articol.

Tips & Tricks

Șase pagini de test **Diablo 2** vă vor convinge: „trebuie să am Add-on-ul”? Profesioniștii noștri în materie de **Diablo 2** au adunat tabele utile, tactici și toate quest-urile.

FIFA 2002

Comenzi de tastatură liber configurabile? Pase în terenul liber? Am testat pentru dvs. cum se comportă inovațiile **FIFA** în practică. PC Games vă prezintă probabil cel mai ingenios **FIFA** al ultimilor ani.



Max Payne



RPG-Special



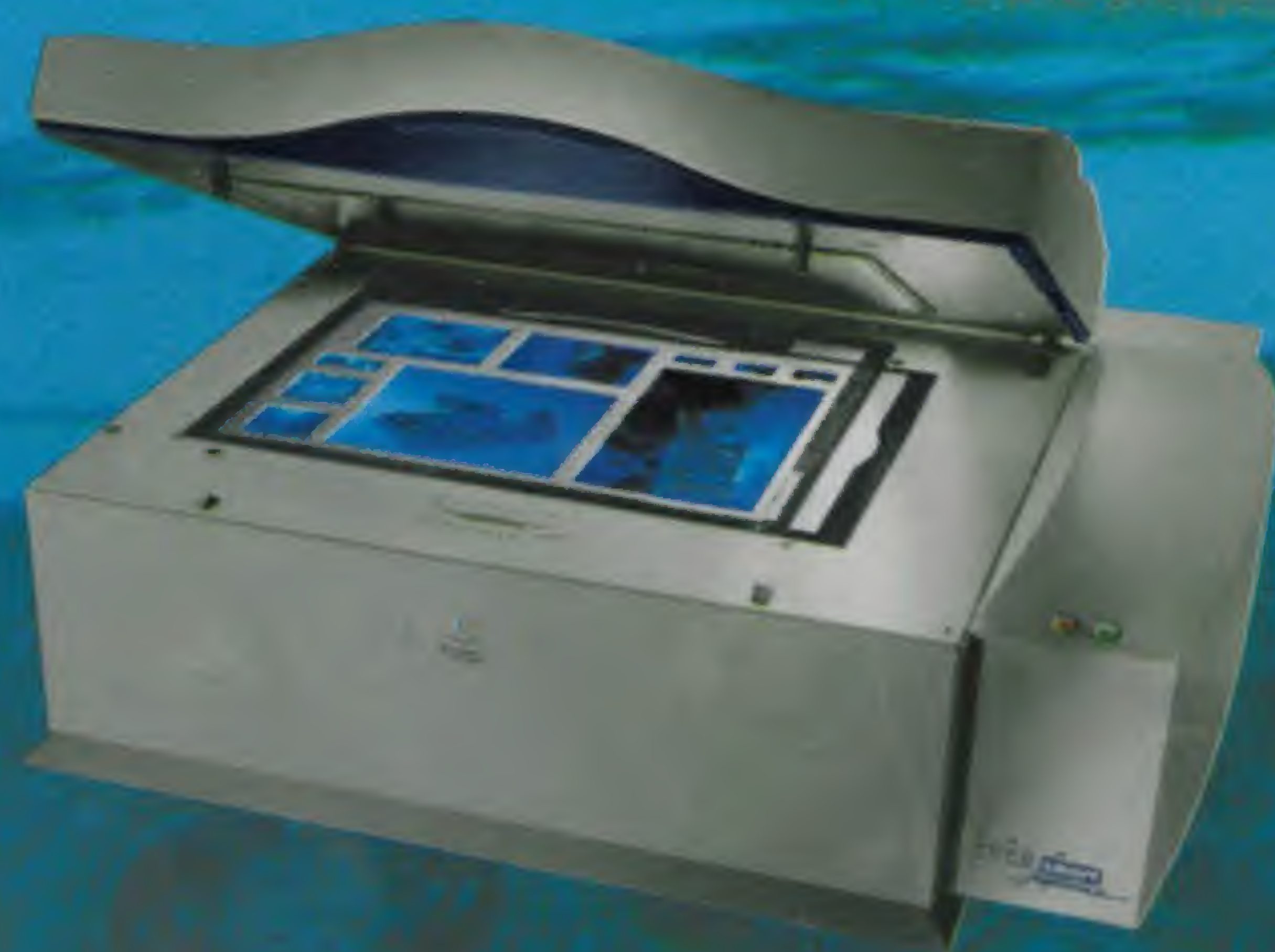
Operation Flashpoint

Poți să-ți menții respirația plonjând într-o adâncime de culoare de 16 biți?

Noua aplicație EverSmart oXYgen asigură operațiunilor de scanare libertatea de care acestea au atâta nevoie. Alături de scannerele noastre EverSmart Supreme, EverSmart oXYgen vă permite să scanați o imagine o singură dată, salvând-o ulterior într-un fișier DT (Digital Transparency) de 16 biți. Acest fișier poate fi ulterior apelat ori de câte ori e nevoie, pentru orice aplicație finală.

Combinând maximum de fiabilitate și control (Scan Once, Output Many), calitatea de vârf (tehnologie XY-stitch, full 16 bit) și productivitatea cea mai înaltă, aplicația EverSmart oXYgen optimizează procesul de scanare până în punctul în care concurența dumneavoastră se vede constrânsă să renunțe.

EVER smart
oXYgen



GRAFITEC SRL - Distributor autorizat CreoScitex
Oradea, Str. Dunărea, nr. 18/2
Telefon: 059.460095
092.549054
e-mail: grafitec@rdsor.ro
www.creoscitex.com


CreoScitex™

INSPIRAȚIA DE A-ȚI ALEGE COLEGII DE ECHIPĂ.

Adică pe cei care, asemenea ție, au idei îndrăznețe, știu ce înseamnă lucrul în echipă și, mai ales, știu ce vor. Iar cu o tehnologie pe măsură, totul prinde viață. Noul Compaq Deskpro EN SDT cu procesor Intel® Pentium® III 1.0 GHz este exact ce îți trebuie pentru a-ți împlini aspirațiile și ideile. Programele Compaq preinstalate pentru administrare de la distanță și managementul resurselor fac din el un instrument de lucru eficient, simplu de utilizat și de întreținut. Totul într-un format compact. Tehnologia care te inspiră. De la Compaq. Bun venit în noua eră IT.



Acum disponibil și cu CarePaq!

Funcționalitate îndelungată, timp de intervenție redus, disponibilitate, asigurate numai de CarePaq - pachetul de servicii de care aveți nevoie acum!

PARTENERI DE SERVICE AUTORIZAȚI: Eltop Electronics: Tel: (01) 222 35 00; MBL Computers: Tel: (01) 224 46 16; Net Brinel Computers: Tel: (01) 064/945; NET Consulting: Tel: (01) 230 79 86; Q'NET International: Tel: (01) 230 14 44; RomTeam Solutions: Tel: (01) 212 39 07; SCOP Computers: Tel: (01) 231 46 04; Tehnobit: Tel: (01) 637 51 62; Tornado Systems: Tel: (01) 312 75 07



COMPAQ DESKPRO EN SDT

Procesor Intel® Pentium® III 1.0 GHz • 815E chipset
• 128 MB RAM • hard disk 20 GB • CD-ROM
• monitor 15" • NIC • Microsoft® Windows® 2000/NT4

Distribuit prin www.QShop.ro

Calculatoarele Compaq au preinstalat Microsoft® Windows® original.
<http://www.microsoft.com/piracy/howtotell>

COMPAQ
Inspiration Technology



DISTRIBUIT PRIN PARTENERII AUTORIZAȚI COMPAQ COMPUTER ROMANIA: MBL Computers - ComputerLand România: Tel: (01) 336.07.96; Fax: (01) 336.75.68; Net Brinel Computers: Cluj-Napoca - Tel: (064) 430.280; Fax: (064) 430.285; București - Tel/Fax: (01) 312.17.16; NET Consulting: Tel: (01) 223.26.80; Fax: (01) 312.41.99; OMNILOGIC BGS: Tel: (01) 303.31.00; Fax: (01) 303.31.64; RomTeamSolutions: Tel: (01) 311.08.51/311.08.53; Fax: (01) 311.28.30; SCOP Computers: Tel: (01) 231.65.78; Fax: (01) 231.65.95; Sysware Romania S.R.L.: Tel: (01) 313.40.46; Fax: (01) 313.40.44; Tornado Systems: București Tel: (01) 312.75.07; Fax: (01) 312.98.20; Constanța - Tel: (041) 618.580; Fax: (041) 619.457; TREND Import Export: Tel: (01) 211.01.90; Fax: (01) 211.01.92

© 2001 Compaq Computer Corporation. COMPAQ and the Compaq logo Registered in U.S. Patent and Trademark Office. Deskpro and Inspiration Technology are trademarks of Compaq Information Technologies Group, LP. In the U.S. and other countries. Intel, the Intel Inside logo, Pentium are trademarks or registered trademarks of Intel Corporation or its subsidiaries in the United States and other countries.